6.95 / BFR 130 JAARGANG 4 / MEI 1996

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

Quake het laatste nieuws

GABRIEL KNIGHT 2
PINOKKIO
FRANTIC FLEA
DESCENT 2
TOP GUN
X-MEN
PSYCHIC DETECTIVE
CAPTAIN QUAZAR
CYBERIA 2
TETRIS BLAST
WORMS
STREETFIGHTER ALPHA
ADIDAS POWER SOCCER
RIDGE RACER REVOLUTION
C&C COVERT OPERATIONS



KOMBAT KODEZ

RISE 2

18 MOORDMACHINES TOT DE TANDEN BEWAPEND

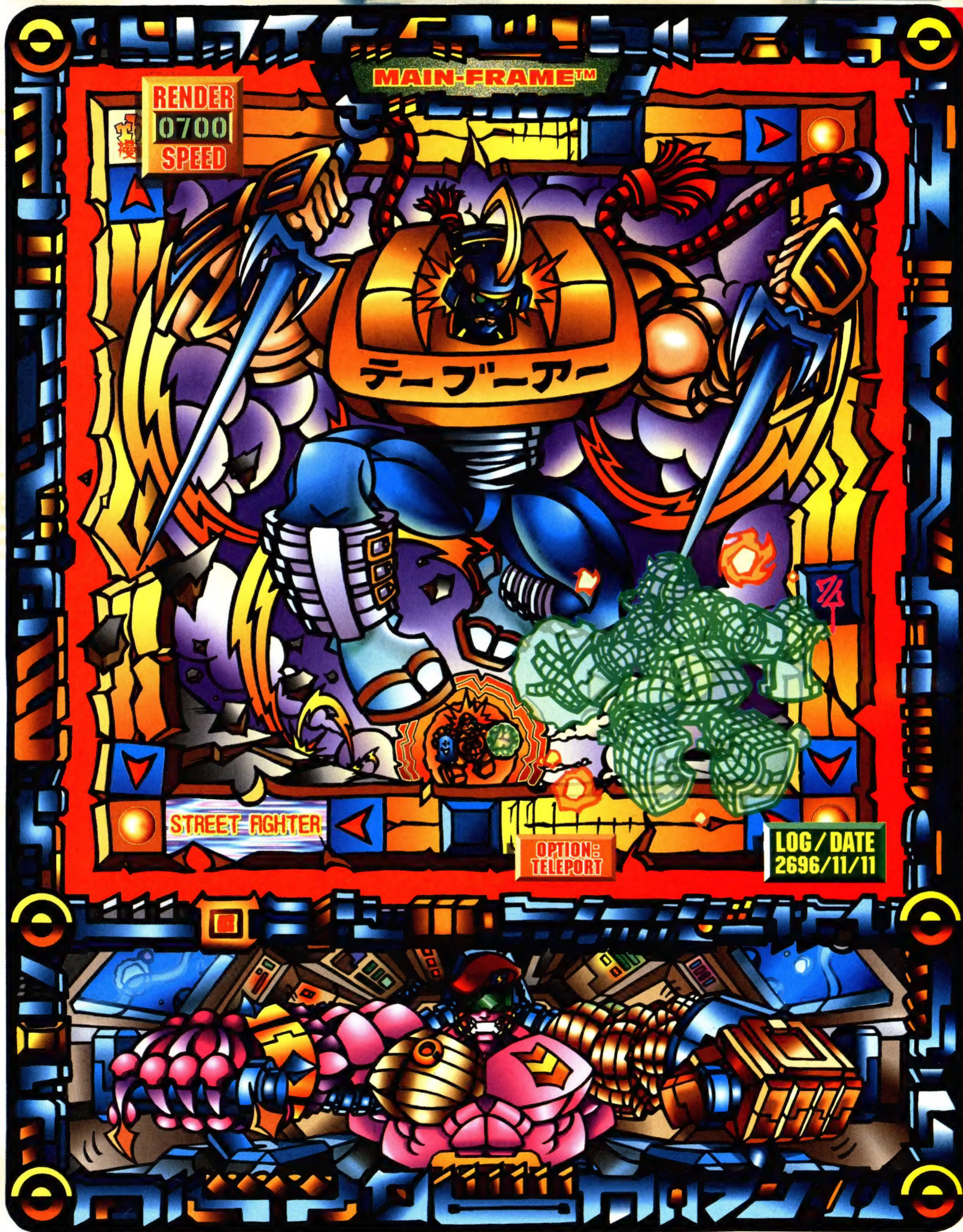


C CD-ROM, SUPER NES, GAME BOY, NINTENDO 64, 3DO, MEGADRIVE, SATURN, CD-I, PLAYSTATION

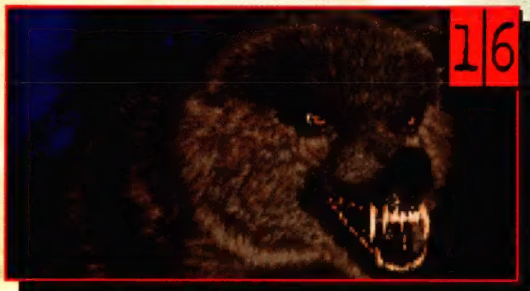

HELLSHOCK




CORE
DESIGN LIMITED


MAIN-FRAME™
RENDER
0700
SPEED
テーブーアー
STREET FIGHTER
OPTION:
TELEPORT
LOG/DATE
2696/11/11

Dit nummer

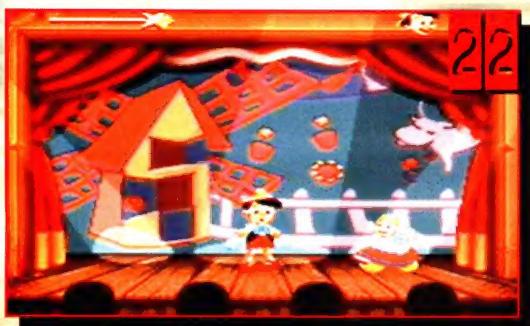


16

GABRIEL KNIGHT 2
In dit tweede Gabriel Knight mysterie moet onze held een weerzinwekkende moord zien op te lossen. Een enorme weerwolf is de vermoedelijke dader.

RISE OF THE ROBOTS 2
20

Chaos in Metropolis Vier! Maar liefst 18 vijandelijke robots moeten in een meedogenloze strijd tot schroot worden gemept, geslagen of geschoten. Een spel voor ijzervreters.



22

PINOKKIO
Weleens in de buik van een walvis gezeten? Pinokkio wel, en dat is nog maar een klein onderdeel uit een spannend en mooi vormgegeven avontuur van de beroemdste marionettenpop ter wereld.



FRANTIC FLEA
24

Na alle mieren, wormen, kevers en egels is het nu de beurt aan een vlo om het kwaad te bestrijden. Een origineel en pittig spel met humor en veel levels.

DESCENT 2
26

Een nieuwe lente, een nieuwe afdaling in de misselijk makende doolhoven van Descent. Laat de robo-slachting beginnen...

COMMAND & CONQUER, COVERT OPERATIONS
27

C&C uitgespeeld? Geen nood. Covert Operations biedt vijftien nieuwe missies voor de fanatieke bevelvoerders & veroveraars.

ADIDAS POWER SOCCER
31

Voetbalkenner Skate is duidelijk in z'n oordeel over Power Soccer: een van de vetste sportgames aller tijden! 'T is maar dat je het weet.

X-MEN
36

Zeker voor liefhebbers van de X-Men strips is dit spel de shit. Veel special moves, locaties op verschillende niveaus en ultieme chaos.



38

STREETFIGHTER ALPHA
Als je dacht dat de dagen van Streetfighter geteld waren, dan heb je het mooi mis! The fighters are back and this time it's for real!



42

RIDGE RACER REVOLUTION
Al na een half jaar is er een opvolger van Ridge Racer. Is ie mooier? Jawel! Is ie beter? Zonder meer! Is ie revolutionair? Nou nee!

REALMS OF CHAOS
45

Eindelijk weer eens een cool PC-spel met bescheiden systeemeisen. Het ziet er ook nog eens geweldig uit en loopt als een haas met peper in z'n reet.

PSYCHIC DETECTIVE
46

Twee maanden terug was Silent Steel je van het op interactief filmgebied. Inmiddels is Psychic Detective het beste wat je op dit terrein kan overkomen. Wat kan het digitale leven soms mooi zijn.



CAPTAIN QUAZAR
57

De graphics zijn top, het geluid uitstekend en de humor melig, kortom Captain Quazar is een aanrader.

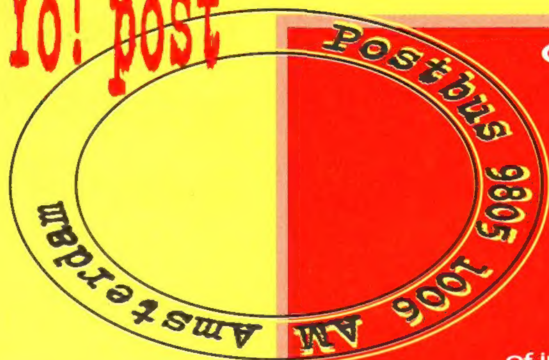
TETRIS BLAST
60

Een waardige opvolger van het meest gespeelde spelletje aller tijden. Veel nieuwe dingetjes en net zo verslavend.

MORTAL KOMBAT 3 CODES
66

Op veler verzoek. Maar liefst zes pagina's vol met tips, trucs, codes, fatalities enz. van een van de beste beat'em ups ooit verschenen.

inhoud



Commentaar, kritiek, liefdesverklaringen, fanmail? Schrijf ons:

POWER UNLIMITED
Postbus 9805
1006 AM Amsterdam

of stuur je e-mailtje aan: power@euronet.nl

De redactie houdt zich het recht voor brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst.

DE WRAAK VAN SVEN

Een koude woensdagmiddag, aangezien ik nog wat boodschappen moet doen, besluit ik met enige tegenzin de lokale speelgoedwinkel te bezoeken die mij m'n Saturn voor ƒ 1149,- had aangesmeerd. Na een lange fietstocht wankel ik de winkel binnen.
Terwijl ik er ongeveer uitzie als de T-1000 uit de film T2, zit die sul van een verkoper ingedut naast de centrale verwarming te gapen als een lama met levensmoeheid.
Voor ik het wist had ik een stuk speelgoed vast dat in een reflex werd gelanceerd richting verkoper. Verbaasd door de aanwezigheid van een eventuele klant, kwam-ie overeind. Na de opmerking 'Wat is het koud buiten, hè?' afgestraft te hebben met een ram voor z'n smoel, herinnerde ik me weer waarom ik naar dit niveau van de maatschappij was afgedaald....GAMES!
Nadat hij de PlayStation-disc die hij mij wilde verkopen netjes had opgegeten zoals door mij verzocht, kon hij mij vertellen dat er geen Saturn-titels voorradig waren. Als verklaring gaf hij dat de Saturn-apparatuur te duur was om in te slaan. Op dat moment nam mijn schaduwzijde het heft in handen. Ik plaatste voor zo'n tweeduizend piek een bestelling voor Saturn-games. Met een stralend gezicht vertelde de verkoper dat de spullen over een week voor mij zouden klaarliggen. Waarschijnlijk wordt hij nu door zijn werkgever uitgefoeterd omdat de bestelde goederen maar niet worden afgehaald....
Sven Monnichmann, Appingedam.

■ Kijk, dat zijn nou de betere wraakacties!

MEGADRIVE CLASSIC

Jullie hebben veel goed te maken aan de trouwe MegaDrive-aanhang. Nu begrijp ik dat er sinds de Sega Saturn weinig interessante MD-spellen meer worden uitgebracht, maar ik vind de PU van maart wel heel teleurstellend. Doe hier iets aan! Opties? Maak reviews van bestaande spellen die jullie nog niet eerder hebben besproken of stel een special samen met oude MD-classics. Deze opties zijn altijd beter dat een review van één flutspelletje (Zoop), of zit de PU-redactie soms liever niet meer achter de MegaDrive? Laat Power Unlimited niet langzaam veranderen in een PC-spellenblad, daar zijn er al genoeg van.
Vincent van Driel, Den Haag.


Zoop, een flutspelletje?

■ Foutje, Vincent. Er is maar één PC-spellenblad, en dat is Power Unlimited. Er is ook maar één MegaDrive-, SNES-, PlayStation- of Saturn-spellenblad! Juist... Power Unlimited!

DUBBELE FLIKFLAK

Voor de intellectuelen onder ons die tussen het genot van de hele dag games spelen door ook nog de krant lezen, is dit misschien al wel bekend: een stelletje opgefokte huisvrouwen die tussen het kammen van de (pokke)poedel en het drinken van een zogenaamd welverdiend, jammer genoeg niet vergiftigd, kopje lavendelthee door per ongeluk met hun dikke reet op de afstandsbediening van de tv zijn gaan zitten, hebben de power randdebielen gezien. Je kan wel raden wat er in de krant stond: Een foto van de jeweetwelwats met het bijschrift 'De Power Rangers....angstaanjagend' Aaaaaaaah! Ik werd gek, ging tegen het plafond lopen (kids, don't try this at home), ik stikte in een slok Grenadine-aanmaaklimonade en ben in het ziekenhuis onder zwaar psychische behandeling geweest. Sesamstraat is nog fokkin' gewelddadiger dan de jeweetwelwie's.
In het artikel stond natuurlijk weer dat de kinderen op het schoolplein deze miezeraars nadoen. Tuurlijk, ik zie het al voor me: kind van acht maakt driedubbele salto achterover, een dubbele flikflak, een uitgebreide (double dragon) draaischop en vermoordt daarmee op brute wijze zijn jongere zusje. In het midden van het artikel staat ook nog eens: 'Ouders moeten het kijken naar zulke series ontmoedigen.'
Ik denk dat het een wraakactie is van alle volwassenen die vroeger geen Pipo De Clown mochten kijken. Ouders denken dat wij na een potje Mortal Kombat eens even een frisse neus halen en dan meteen ook de buurman van een frisse neus willen voorzien. En daarna de arme zwervers die het koud hebben even opwarmen met de vlammenwerper van je vader. Dit vraagt om actie, desnoods op de Mortal Kombat-way.
Guido Golüke, Buurmalsen.

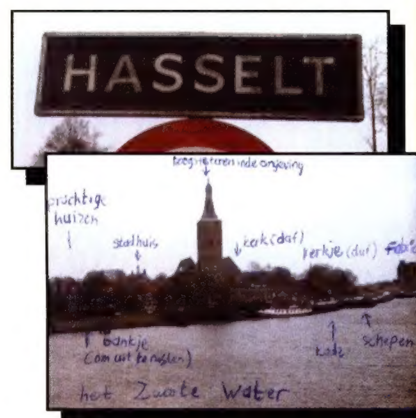
■ Tuurlijk, Guido, wij staan helemaal achter je. Alleen die vlammenwerper....

PU POSSE

De PU posse die groeit zolang de tekst vloeit
geen enkel blad dat dat verknoeit
de tekst komt van de jaren ervaren
niet te bedaren of te evenaren
redactie, geen stomme actie
maar interactie
want ik word het nooit moe
om de reviews te lezen
ja het is bewezen
dat de concurrentie ervoor begint
te vrezen
want hun schrijvers zijn niet zo
belezen

Ik heb deze tekst geschreven voor iedereen van de PU posse. Zoals Kees wel al zal hebben gezien, komt mijn inspiratie van de beste Nederlandstalige hardcore/hiphop groep de Osdorp Posse!
Stijn Vervaet, Kruishoutem, België.

■ Kees verklaart nog nooooooooit van de Osdorp Posse te hebben gehoord, wij hebben zo onze twijfels over de juistheid van deze opmerking. Skate -wel een groot fan van de Posse- was in ieder geval vol lof over deze PU-rap. Sorry dat we niet alle 37 coupletten hebben kunnen afdrukken, Stijn.



O.V. = OVERIJSSEL

Ik ben diep gekwetst, zwaar beledigd! Hoe durven jullie mij uit te maken voor een Belg! Dat is wel het ergste wat je kan overkomen. Ik woon in Hasselt, Overijssel. In Nederland. Dit had echt niet gehoeven, stelletje sukkels. Jullie hadden het kunnen weten. Ten eerste had ik O.V. achter Hasselt gezet. Dat is de afkorting voor Overijssel. Ten tweede: Op de postzegel staat Zwolle gestempeld. Ik kan jullie voor de rechter dagen en een paar miljoen eisen, maar dat is ook zo zielig.
Willem van Voorst, Hasselt, Overijssel, NEDERLAND

■ Oké, oké, oké. Maar je zou er juist trots op moeten zijn om voor Belg te worden uitgemaakt. Ardennen, Raymond van het Groenewoud, Luc Nilis, Brugge, Duvel... je ziet, al het goede komt uit België.

VRAAG VAN DE MAAND

Waarom hebben jullie geen clubpas, net zoals de Donald Fuck?
Jan-Willem Havelaar, Moerkapelle.

■ Omdat Power Unlimited geen club is, en eh, geen gein met Donald want hij gaat ons binnenkort vertellen hoe wij ook aan zo'n hoge oplage voor het blad kunnen komen. Misschien moeten we wel een clubpas introduceren...

FOUTEN IN SPAWN

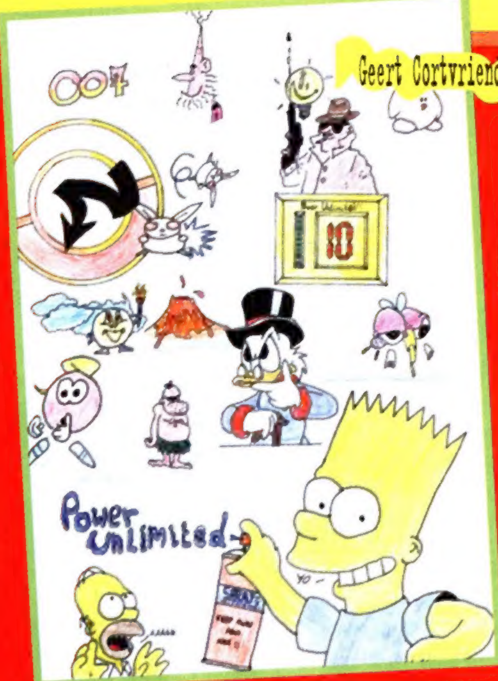
Beste Bjørn. Ik ben ook een grote Spawn- en McFarlane-fan, daarom vond ik het zo jammer dat je in je artikel over Todd (Power Unlimited van maart) enkele fouten maakt, die ik bij deze even wil rechtzetten.
Je schrijft dat Todd bij Marvel gepromoveerd werd naar Batman en Wolverine, nochtans zou je als comicfan moeten weten dat Batman een



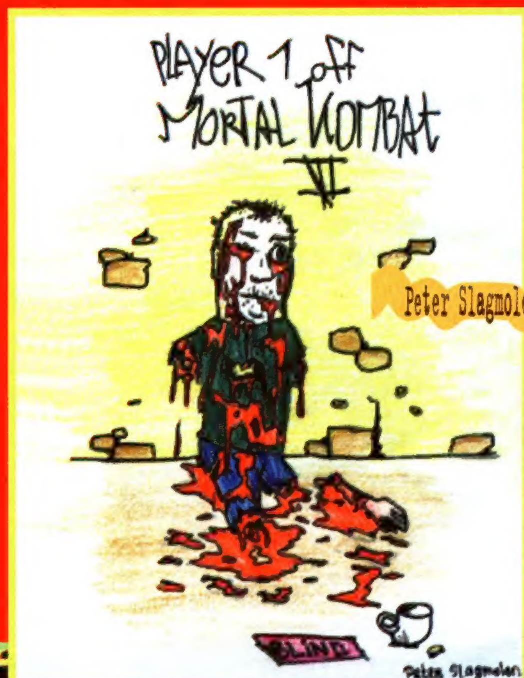
figuur is van DC, de grote concurrent van Marvel. Hij werkte daar aan een eenmalig project, 'Batman Year Two', ter vervanging van Alan Davis en Paul Neary, die om persoonlijke redenen DC verlieten. Todd keerde nog eenmaal terug naar Batman met de Spawn/Batman crossover, uitgegeven door Image. De DC uitgave 'Batman/ Spawn, War Devil' werd zonder creatieve medewerking van Todd McFarlane gemaakt, zodat zijn werk bij DC beperkt bleef tot die ene maal. Verder schrijf je dat er tot op heden 34 Spawn delen zijn uitgekomen, wat niet klopt want op het ogenblik dat deze PU verscheen, waren we al bij nummer 40 aanbeland (zie ook het nummer op de illustratie in Power Unlimited, het is de cover van nummer 39).
Ook de uitleg bij de illustratie klopt niet helemaal. Het potloodwerk is gedaan door Greg Capullo, de rechterhand van Todd en het inkleuren gebeurde door Steve Oliff, Quinn Suplee en de mensen van Olyoptics. Greg Capullo levert al sinds enkele jaren prachtig werk bij Image, waar hij Todd bijstaat met het tekenen en inkten van Spawn. Ik hoop dat je deze zaken zult rechtzetten en verder keep on playing.

Johan Deprez, Oostende, België.

■ Commentaar Bjørn:
"Alle informatie komt van de officiële Todd McFarlane homepage op internet (http://www.mcfarlane.com). I rest my case."



Geert Cortvriendt



Peter Slagmolen


Raoul Verveer, Zuid-Beyerland


Sebastiaan de Vos, Schelle, België


Jeffrey Weller, Diemen


Kay Ming Tsar, Almere

Yo! Kunst

NINTENDO 64 SCHUIFT DOOR

Het begint een beetje op een klucht te lijken, maar de release van de Ultra, sorry, Nintendo 64 is opnieuw uitgesteld.

Oorspronkelijk zou de 64-bitter vanaf 21 april uit de Japanse winkels moeten vliegen, nu blijkt dat de officiële startdatum voor de Japanse verkoop is doorgeschoven naar 23 juni. Er is een tekort aan chips en de makers van onder andere Super Mario 64 willen meer tijd om de laatste plooien glad te strijken. De releasedatum voor Amerika staat nog altijd op 30 september, terwijl Europa aan het 'eind van de herfst' aan bod komt. Nintendo doelt hiermee op oktober of november, echt zeker zijn we pas als de nieuwe spelcomputer ook inderdaad in de schappen ligt.

Verder heeft Nintendo aangekondigd dat er vreemd genoeg maar drie titels bij de lancering beschikbaar zullen zijn; Super Mario 64, Pilot Wings 64 en een Japanse schaaktitel Saikyo Habu Shogi. Niet bepaald een spectaculaire line-up, lijkt ons zo.

OVERIG NIEUWS

Zoals bekend zal de N64 in eerste instantie gebruik maken van het aloude cartridge-systeem. Verrassend is wel dat er ook een diskdrive-eenheid voor de N64 in de maak is, die je onder de spelconsole moet plaatsen. De bijbehorende (3 inch) floppies hebben een opslagcapaciteit van 64 Megabyte, dat is ongeveer 16 keer meer dan de Donkey Kong Country SNES-cartridge.

De diskdrive staat gepland voor eind van dit jaar. Als het aan ons ligt wacht Nintendo nog even met dit soort extra's en geeft zij haar technische afdeling eens even een paar schoppen onder de kont. Kom maar op met die N64. Dit jaar nog graag, als het even kan.

ON SEPTEMBER 30th, DINOSAURS WILL FLY!



Zoals deze advertentie aangeeft, is men er nog steeds zeker van dat de N64 op 30 september in de VS wordt gelanceerd.

JOS OP PLAY-STATION

Het wordt een mooie en vooral snelle zomer dit jaar! Formule-1 fans komen namelijk flink aan hun trekken met een tweetal prachtige F1 race-sims.



De circuits kloppen tot in de details.



Door de FOCA-licentie kom je in Formula One alle echte coureurs tegen.

In april verschijnt de lang verwachte PC-titel Grand Prix 2 van Microprose (meer info in de volgende Power Unlimited), een maand later gevolgd door Formula One, een fraai ontworpen race-spel voor de PlayStation uit de stal van Psygnosis (Bizarre Creations).

Voor de ontwikkeling van Formula One heeft men een officiële licentie van de FOCA gehad om de namen van de coureurs en hun teams (seizoen 1995) in het spel op te nemen. Het spel bevat alle 17 circuits, die in detail kloppen met de werkelijkheid. Verder is er een soort kunstmatige intelligentie ingebouwd, waardoor de tegenstand, het rijgedrag en invloeden van buitenaf nog realistischer worden. Er is een arcade-mode waarin je je geen zorgen over de setup van de wagen hoeft te maken en in de punten moet rijden om door te gaan. In de Grand Prix-mode moet je wel letten op de setup, weersomstandigheden en trainingstijden. Voordeel is wel dat je het hele seizoen kunt uitrijden.

Het commentaar komt van niemand minder dan BBC-veteraan Murray Walker, de Duitsers kunnen zich verheugen op Jochen Mass.

Terwijl de Europese introductie van de Nintendo 64 pas aan het eind van dit jaar te verwachten is, heeft Sega al wilde plannen voor de verkoop van de Saturn II.


De Saturn 2 is in crème kleur uitgevoerd, helaas niet in 64 bit.

Volgens de laatste berichten moet versie 2 in april in Japan het licht zien en staat Europa voor september op het programma.
Is die Saturn II dan 64-bits sterk? Nee! Technisch gezien zal er niks veranderen. De Saturn krijgt van binnen en buiten 'slechts' een facelift. De inhoudelijke verandering zal er voor zorgen dat de Saturn sneller te produceren is en dus ook goedkoper wordt (ongeveer honderd gulden). De Saturn II krijgt waarschijnlijk een PC-achtige créme-kleur en daar worden wij van Power Unlimited niet echt vrolijker van.

SEGA KOMT MET SATURN II

HOMESOFT OP CD-ROM

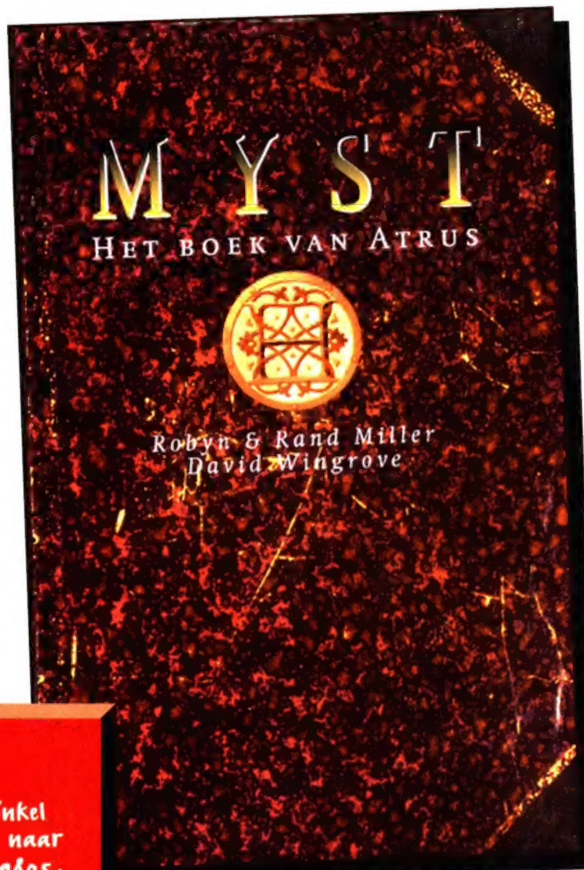
Vorige maand verscheen alweer de vijfde HomeSoft CD-ROM.



HomeSoft, de grootste distributeur van PC-games in Nederland, heeft een aantrekkelijke manier gevonden om haar nieuwe produkten aan de man te brengen.
Zo staat op deze CD-ROM niet alleen de complete HomeSoft catalogus, maar ook interactieve demo's van onder andere Battle Beast, Descent 2, Destruction Derby, Indy Car Racing 2, Knights Of Xentar, Rebel Assault 2, Screamer, Apache Longbow, Tilt, WipeOut en Warcraft 2.
Verder vind je op deze dubbel CD-ROM films en demo's van bijvoorbeeld Gabriel Knight The Beast Within, Chronicles Of The Sword, EK '96 en Torin's Passage.
De systeemeisen bedragen minimaal een 486DX2 66 Mhz met 8 Mb RAM.
De HomeSoft dubbel CD-ROM 5 kost f 14,95 en is te verkrijgen bij alle grote verkooppunten van PC-games.
Meer info: HomeSoft, Haarlem, telefoon 023-5311241.

MYST, HET VERHAAL

Wereldwijd zijn er bijna een miljoen exemplaren van het spel Myst verkocht. Ben jij een van die miljoen Myst-fanaten en ben je benieuwd naar het ware verhaal achter de magische wereld? Dan is het boek MYST: Het boek van Atrus misschien iets voor jou.
Het verhaal is geschreven door Robyn en Rand Miller (de makers van het spel) samen met science fiction schrijver David Wingrove en vertelt de avonturen van de vijftienjarige Atrus. Atrus bezit de gave om nieuwe werelden te creëren. Hij voelt zich verantwoordelijk voor de mensen in deze werelden en komt zo tegenover zijn boosaardige vader Gehn te staan.
Het Myst-boek wordt uitgegeven door Luitingh-Sijthoff, kost f 34,90 en is te koop in de betere boekhandel (ISBN 90-245-2355-9).



Hebben?

Spoed je naar de plaatselijke boekenwinkel of stuur voor 15 mei een briefkaartje naar Power Unlimited, Myst-actie, Postbus 9805, 1006 AM Amsterdam. Onder de snelle inzenders verloten wij vijf exemplaren van MYST, Het boek van Atrus.

HUILEN OP STRAND

Het wordt een hete Vortex-zomer.



Er wordt gesproken over een rage in Amerika die snel naar Nederland zal overwaaien. Nu noemt men de minste of geringste scheet in de States al een rage, maar dit nieuwe speeltje willen wij jullie niet onthouden (al was het maar vanwege die foto...). Deze zomer zien we namelijk voor het eerst de Vortex Howler op de Nederlandse stranden. De Vortex is een kruising tussen een pijl en een bal en er zitten drie kleine fluitjes op. Hoe harder je gooit, des te spectaculairder hij huilt.
Door de staartvinnen roteert de Vortex in zijn vlucht pijlsnel om zijn eigen as. Hierdoor kan-ie met uiterste precisie enorme afstanden afleggen. Rustig zonnen op Zandvoort is er dus niet meer bij.
Meer info: Scatch International, Rotterdam, telefoon 010-2171260.



Ugly? Zo heet dit schatje.



Hoezo bestaan draken niet?



Zij hebben nu de kettingzaag...

QUAKE

Eindelijk, eindelijk, eindelijk is Id Software op de proppen gekomen met een enigszins speelbare versie van de langverwachte opvolger van Doom: Quake.

Het is geen demo, en ook geen alfa- of bètaversie, maar een testversie die eigenlijk alleen bedoeld is om de multi-player mogelijkheid over een netwerk te testen. Internetters hebben er al een tijdje van kunnen genieten, want Id Software heeft de testversie in ruime mate op het internet beschikbaar gesteld. Deze eerste Quake bestaat uit drie levels die op het eerste gezicht nog geen monsters bevatten. Hackende liefhebbers kwamen er echter achter dat er wel degelijk al verscheidene monsters in het testspel zitten, de truc was alleen om ze met behulp van de nodige programmeervaardigheden tevoorschijn te halen. Echt eenvoudig is dit laatste niet. Maar de Quake-hackers zijn zo vriendelijk geweest hun versie met monsters in kant-en-klare vorm eveneens op het internet te zetten. Meer hierover is te lezen in de Powerweb Update op pagina 61.

ECHT 3D

Wij hebben de test-Quake natuurlijk meteen gespeeld en werden niet teleurgesteld in onze hooggespannen verwachtingen. Het streven van Id Software was om een spel te maken dat zich verhoudt tot Doom zoals Doom zich verhoudt tot Wolfenstein, en in die opzet lijken de 3D-tovenaars zonder meer geslaagd. Om te beginnen is Quake echt 3D. Dat wil zeggen dat voorwerpen er van alle kanten anders kunnen uitzien. De 3D-engine maakt het ook mogelijk dat er etages recht boven elkaar worden gezet op zo'n manier dat ze allemaal tegelijk zichtbaar zijn. Dit leek soms al het geval te zijn in Doom, maar daarbij berustte het op een optische illusie. Ook de Quake monsters zien er een stuk overtuigender uit, aangezien deze nu ook een voor- en een achterkant hebben.

SPIJKERHARD

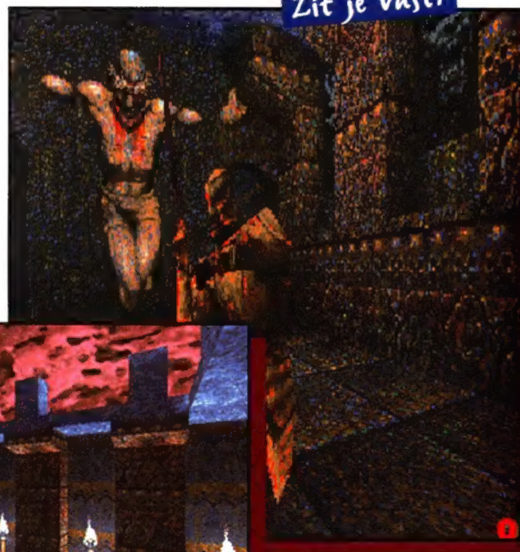
Het tweede dat opvalt in Quake zijn de bijzonder realistische belichtingseffecten. Elke schaduw lijkt exact te kloppen, en lampen lijken nu echt licht te geven. In combinatie met een hoge resolutie maakt dit het hele spel angstaanjagend overtuigend.
Nu is het wachten nog op de muziek en geluidseffecten, die verzorgd gaan worden door de leden van de ultra hardcore groep Nine Inch Nails.
De bemoeienis van Nine Inch Nails komt al tot uiting in een van de zes wapens die in de testversie zitten: een nailgun, oftewel een spijkergeweer... De andere wapens zijn een shotgun, een dubbelloops shotgun, een machinespijkergeweer, een granaatwerper en een raketwerper.

NIETS IS ZEKER

De vraag is nu welke van de wapens en monsters in de definitieve versie van Quake overblijven. Aanvankelijk ging het verhaal dat het belangrijkste wapen een reusachtige hamer zou zijn. Nu zitten er uitsluitend vuurwapens in het spel, maar omdat het duidelijk de bedoeling is dat er veel 'close-combat' in Quake zal voorkomen, lijkt het vermoeden gerechtvaardigd dat er minstens een aantal slagwapens bij zal komen.
Ook van de monsters die nu in Quake zitten is onduidelijk of ze zullen blijven. Id Software weigert hierover duidelijkheid te verschaffen, en ook over de definitieve wapenselectie is ook niks met zekerheid bekend. Maar afgaand op wat Id Software tot nu toe heeft laten zien, hebben we er alle vertrouwen in dat ze gamers wereldwijd niet zullen teleurstellen.



De schildpad linksboven betekent dat de PC te traag is.



Zit je vast?



Spijkers tegen monsters!



Hierboven sukkel!






FINAL FANTASY 7 OP PSX

Geloof het of niet, maar Square heeft haar nauwe banden met Nintendo doorgesneden en doet het nu sinds kort met Sony!
Het resultaat zul je over een niet al te lange tijd kunnen bewonderen in deel zeven van de populaire RPG-serie Final Fantasy. Het systeem? De PlayStation, natuurlijk! Hier alvast enkele beelden uit het spel.



RALLY KOORTS

Verwacht voor eind mei; World Rally Fever van Ocean, een Manga-achtig racespel voor de PC.
Van de voorheen zo rustige Engelse countryside tot de verkeershel van downtown Tokyo, WRF kent zestien verschillende tracks vol obstakels, power-ups, wapens en -natuurlijk- een fiks legertje met niet al te vriendelijke tegenstanders. Binnenkort in uw Power Unlimited-theater!

de redactie

Wie zijn toch de mannen en vrouwen achter die kritische, maar altijd rechtvaardige en uiterst professionele gamesreviews in Power Unlimited? Wie zijn die kanjers en wat doen ze eigenlijk deze zomer om uit te rusten van al die zware reviews?

THOMAS



Geen tropische of paradijselijke rustoorden voor Thomas maar 'gewoon' een paar weekjes naar Madrid. De hele redactie vraagt zich af wat er zo bijzonder is aan Madrid. Ach, ze zal wel Juanita heten...

ED



Ed is een beetje zwanger. Een vakantie zit er dus pas in als Ed junior in zijn zwembroekje past. "Dan wordt het Center Parcs, er is geen ontkomen aan."

KEES



De favoriete vakantiebestemming van Kees is Zweden. Al vanaf zijn achtste jaar. Huh, Zweden? "Ja, want daar komt de [illegible] mevrouw De Koning vandaan." Aha!

MICHAEL



Mich gaat eerst nog effe snowboarden in Frankrijk, maar van de zomer pakt-ie het vliegtuig naar Costa Rica. Babes, cocktails en tropische temperaturen.

BEN



"Ik wil naar Amerika", roept Ben meteen. "De Grand Canyon, New York, Hollywood, Disney World, Big Macs, need I say more!"

DAVID



Onder het motto 'vlieg er eens uit' gaat de PowerWeb-master paragliden in Tsjechië. We zijn benieuwd waar de wind hem brengt.

LAURA



"Het zal er wel niet van komen, maar ik wil graag naar Canada. Je weet wel, walvisjes kijken!" Lijkt ons niet ongevaarlijk, die spuitgaten van dichtbij.

NANCY



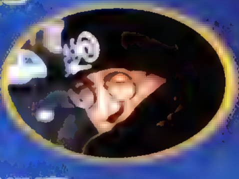
Voor een Manga-dame is er maar een denkbare vakantie; Tokyo natuurlijk. Dat wordt sparen Nancy!

SKATE



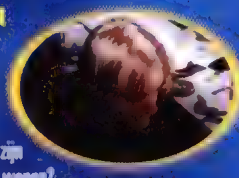
"I want to wake up in a city that never sleeps. New York, New York!" Nee, Skate is niet levensmoe, hij houdt van gezonde vakanties. The Big Apple, natuurlijk.

ANDREAS



Ook Andreas droomt weg bij de gedachten aan het land van de rijzende zon. Sterker nog, Andreas heeft inmiddels het vliegtuig gepakt en geniet nu van een extra vroege Sushi-vakantie. Komt geheid terug als een RPG-specialist.

BJØRN



Niet dat Bjørn een moederskindje is, maar iedere zomer zoekt hij met veel enthousiasme zijn ouders op. Waar ze wonen? In Maleisië...

BAS



Lekker origineel. Ook Bas denkt aan Japan. Niet vanwege het eten, de Geisha's (toch?) of harakiri, maar vooral om de tattoo's! "In Japan wonen de ware grootmeesters, jah." Zou Bas straks nog een vrij stukje huid over hebben?

POWER UNLIMITED'S games top 10

POWER HITS

Hier volgt een overzicht van de games die in de vorige drie nummers de beste cijfers kregen:

SNES
Spawn (maart) 8,8
Boogerman (april) 8,5
Toy Story (maart) 8,5
Maui Mallard (maart) 8,5
Civilization (februari) 8,5
Mechwarrior 3050 (februari) 8

MEGADRIVE
Int. Superstar Soccer Deluxe (april) 8,1

SATURN
Toshinden 2 (april) 9,6
Rayman (februari) 9,1
FIFA Soccer '96 (april) 9
Johnny Bazookatone (april) 8,5
Corpse Killer (februari) 8,2
Virtua Racing (maart) 8,1

PC CD-ROM
Duke Nukem 3D (april) 9,9
Lion (april) 9
Pool Champion (maart) 9
The 11th Hour (februari) 9
Endorfun (februari) 8,9
Shivers (maart) 8,6
CyberMage (april) 8,5
Angel Devoid (april) 8,5
Silent Steel (maart) 8,5
Beavis & Butt-head (maart) 8,5
Rebel Assault 2 (februari) 8,5
Ascendancy (februari) 8,5
Destruction Derby (april) 8,3
Torin's Passage (maart) 8,3
Wetlands (februari) 8,3
Wingnuts (februari) 8,3
Fatal Racing (februari) 8,3
Warcraft II (maart) 8,2
Police Quest SWAT (maart) 8,1
Steel Panthers (februari) 8,1
EF 2000 (februari) 8,1
Rob Roy (april) 8
McKenzie & Co. (maart) 8
The Raven Project (maart) 8
Firestorm Thunderhawk 2 (maart) 8
Kiyeko (februari) 8
Expect No Mercy (februari) 8

PLAYSTATION
NBA Jam TE (maart) 9,9
Off World Interceptor (april) 9,2
Johnny Bazookatone (april) 8,7
Total NBA (april) 8,6
NBA In The Zone (april) 8,4
Revolution X (april) 8,4
PowerServe (april) 8,3
Doom (maart) 8,3
Krazy Ivan (maart) 8

MACINTOSH
Frankenstein (april) 8,5

3DO
Ballz (april) 8,9
Star Fighter (april) 8

CD-I
Mad Dog II (april) 8,5

SEGA POWER top 10

1. (1) Sega Rally (Saturn)
2. (2) Virtua Cop (Saturn)
3. (5) FIFA Soccer '96 (Saturn)
4. (8) Worms (Saturn)
5. (-) Off World Interceptor (Saturn)
6. (3) Firestorm, Thunderhawk 2 (Saturn)
7. (4) Virtua Fighter 2 (Saturn)
8. (6) Motal Kombat 3 (MegaDrive)
9. (7) Virtua Racing (Saturn)
10. (-) Theme Park (Saturn)

NINTENDO POWER top 10

1. (1) Donkey Kong Country 2 (SNES)
2. (2) Super Mario World 2 (SNES)
3. (-) Donkey Kong Land (GB)
4. (3) Int. Superstar Soccer Deluxe (SNES)
5. (7) FIFA Soccer '96 (GB)
6. (-) Mickey Mouse, Magic Wand (GB)
7. (5) Mechwarrior 3050 (SNES)
8. (8) FIFA Soccer '96 (SNES)
9. (-) Toy Story (SNES)
10. (6) Power Rangers (SNES)

PC POWER top 10

1. (2) Command & Conquer
2. (-) C & C Covert Operations
3. (1) Warcraft 2
4. (-) Grabriel Knight 2
5. (6) Police Quest SWAT
6. (-) Creature Shock
7. (-) Wing Commander IV
8. (9) The Need For Speed
9. (-) Knights Of Xentar
10. (10) FIFA Soccer '96

PLAYSTATION POWER top 10

1. (4) Twisted Metal
2. (10) Krazy Ivan
3. (6) Warhawk
4. (9) Firestorm, Thunderhawk 2
5. (1) Lone Soldier
6. (7) FIFA Soccer '96
7. (-) Total NBA
8. (-) Defcon-5
9. (-) Worms
10. (-) Actua Soccer

De Power Top-10 wordt samengesteld door de redactie van Power Unlimited in samenwerking met:

Let's play it cool!

De gemiddelde arcade verschilt niet zo veel van een bruin café. Men kent elkaar en nieuwkomers en vreemdelingen worden wantrouwend bekeken. Er is een hoop moed voor nodig om je zonder verwijsbriefje of introducé in de [illegible] speelhal te begeven. It's a jungle out there!

Omdat wij bij Power Unlimited de lulligste niet zijn en omdat we weten hoe het is om als vreemde eend in de bijt te worden bekeken, geven we jullie hier een aantal handige tips die je erbij kan helpen om, zonder dat je enige kaas gegeten hebt van de etiquette, toch geaccepteerd te worden in de wilde wereld van de arcade. It worked for us!

DE TIEN GEBODEN

1 Gepaste kleding is een vereiste. Dat wil zeggen; chippie of NRG jeans, Nike Air Max, Australian jasje en Cootie sweater.

2 Kijk liever eerst hoe iemand anders Virtua Cop 2, Killer Instinct 2 of Ultimate Mortal Kombat 3 speelt dan dat je je bij binnenkomst meteen aan een verkeerde kast als Alpine Racer waagt.

3 Wissel nooit grote bedragen! Iemand die met dertig losse guldens in een arcade rondloopt, kan net zo goed een bord met; 'Ik ben een geboren verliezer' om zijn nek hangen.

4 Probeer het communiceren met je collega arcade bezoekers tot een minimum te beperken door bijvoorbeeld een paar woorden Arabisch te brabbelen of door doofheid te simuleren.

5 Misschien wel de aller belangrijkste tip: laat nooit, ik herhaal; nooit en te nimmer enige emotie zien. Ook al verbeter je het wereldrecord van Tekken; blijf kijken alsof je in de tram zit. Een levenloze blik is de sleutel tot koel zijn.

6 Zoek nooit ruzie met die dikke gasten die voor de fruitautomaat op een barkruk zitten. Onder ruzie zoeken wordt verstaan: kijken naar, aanraken of ademen in de richting van.

7 Als je niet honderd procent zeker weet dat je gaat winnen, speel dan ook niet.

8 Geef je uit voor één van de redactieleden van Power Unlimited en overtuig de bedrijfsleider van de voordelen van steekpenningen.

9 Eet onder het spelen. Niet alleen maakt dit een super relaxte indruk, het voorkomt ook dat je met omstanders hoeft te praten. (Eet geen fruit in verband met morsen van het sap op je Cootie sweater.)

10 Mocht je om wat voor onduidelijke reden dan ook verliezen, dan doe je er verstandig aan om driftig tegen de kast aan te schoppen en van de arcade leiding te eisen dat er een technisch onderzoek geschiedt naar de kast in kwestie.

OEFENEN

Wanneer je deze PU-geboden uit je hoofd geleerd hebt is het verstandig om, alvorens je ze in de praktijk brengt, ze even te repeteren in de nabijheid van een flipperkast of ping pong tafel. Mocht je de fijne kneepjes dan nog niet onder de knie hebben of jonger dan zestien zijn, maak dan met behulp van schoenendozen en melkdoppen van je slaapkamer je eigen privé arcade. Succes verzekerd!



Zoek nooit ruzie met dikke gasten die bij dit soort automaten zitten.



Beter kijken naar een goed spel, dan achter de verkeerde kast gaan staan.



Laat nooit enige emotie zien, al verbeter je het wereldrecord Tekken.


Ken je de PU-geboden niet, blijf dan maar liever buiten spelen.



Alpine Racer, een typische 'afblijf-kast' voor beginners.

Onder redactie van Nancy

Screenshots

LAWNMOW



De eerste Lawnmowerman zette nogal wat kwaad bloed bij Virtual Reality-ontwikkelaars. Het was allemaal onzin en had niks met VR te maken. Het verhaal van de Lawnmowerman was behoorlijk aan de dunne kant, maar als special effects-film was het helemaal niet slecht. Nu is er dus een opvolger.

Lawnmowerman II: Beyond Cyberspace gaat letterlijk verder waar deel I ophield. Voor alle duidelijkheid: Jobe, de Lawnmowerman, is een wat simpele grasmaaiman die met behulp van VR-technieken een superbrein ontwikkelt. Naast die VR-sessies krijgt hij ook een vloeistof te drinken die eigenlijk voor militaire experimenten met apen bedoeld is. De combinatie zorgt ervoor dat Jobe grootheidswaanzin krijgt en besluit de wereldmacht over te nemen.

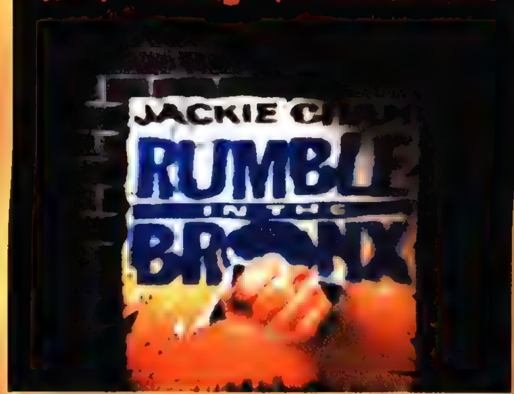
Deel I eindigt met een explosie in het laboratorium waar Jobe gevangen zit in cyberspace. Hij ontsnapt natuurlijk net op tijd uit de computermatrix, maar ligt wel een beetje in de kreukels.

INTERNET OVERTROEVEN

De boef in de film is Walker. Hij is de eigenaar van de Chiron-chip, die de sleutel tot virtual reality is. Walker heeft die chip nodig om zijn wereldwijde informatiesysteem af te maken. Met dit systeem, Virtual Light Uplink geheten, denkt hij Internet te overtroeven. En als eigenaar van het systeem kan hij natuurlijk de baas spelen over alles en iedereen. Nadat Jobe's benen zijn geamputeerd en z'n brein via VR weer op genie-niveau is gebracht, wordt hij aan het werk gezet om het systeem af te maken. Maar Jobe's grootheidswaanzin is allerminst verdwenen. Hij wil Virtual Light Uplink gebruiken om alle harde schijven op alle

RUMBLE

Bijna iedereen kent de naam Bruce Lee (ook al heeft niet iedereen zijn films gezien). De naam Jackie Chan is bij ons veel minder bekend maar wellicht komt daar spoedig verandering in.



Meneer Chan is bezig Amerika te veroveren, en wat in Amerika gebeurt, komt vroeg of laat naar Nederland. In het Aziatische deel van de wereld is de naam Jackie Chan voldoende om bioscoopzalen vol te krijgen. De films die Chan maakt zijn bijna altijd martial arts action movies, maar dan met een hoop melige, bijna slapstick-achtige humor. Probeer je Harold Lloyd of Charlie Chaplin in gevecht met vijf ninja's voor te stellen (en ze winnen ook nog) en je krijgt een beetje een idee.



STUNTELIG

Chan's vechten ziet eruit alsof hij elk moment kan struikelen. Maar ondanks het stuntelige uiterlijk zijn de vechtscènes tot in detail uitgewerkt en zijn de beslissende moves vaak behoorlijk spectaculair.
Chan doet al z'n stunts zelf en dat gaat niet altijd goed. Gebroken botten, gat in z'n schedel, gebroken enkel, staaldraad door z'n been; Jackie heeft het allemaal meegemaakt.

WEBSITE

Voor Rumble in the Bronx, de nieuwste film die Chan eeuwige roem in Amerika moet brengen, is een website in elkaar gezet. Een van de spelletjes die je daarop kunt spelen, is raden welke wond hij in welke film opliep. Van de twaalf films zit er precies één tussen die

ERMAN AGAIN

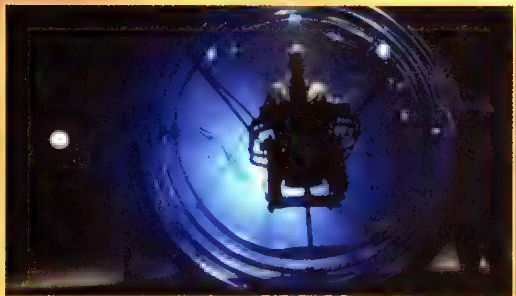
computers te vervangen door zichzelf. Gelukkig is Jobe's vroegere buurjongen een braaf kereltje gebleven. Met behulp van wetenschapper Benjamin Trace (die virtual reality ontdekt heeft), drie vrienden en een hond, probeert hij Jobe tegen te houden.



IRRITANT

Vreselijk irritant in de film is dat cyberspace er precies zo uitziet als de echte wereld. Virtual Light Uplink ziet er wel goed (virtueel) uit, maar de mensen die daar rondhangen zijn gewoon zichzelf, behalve Jobe, die wel een hi-tech animatie-uiterlijk heeft.
Wat Lawnmowerman II echt tenenkrommend maakt zijn de slechte uitwerking van het verhaal, de waardeloze acteurs en het idee dat er waarschijnlijk nog een Lawnmowerman III komt.

In de bioscoop vanaf eind april/begin mei.



SHORTS

*Wat heeft **White Zombie** met Astro Creep 2000? Het is alweer bijna twee jaar geleden dat ze deze CD uitbrachten. In plaats van een opvolger, komt er deze zomer een remix. Daarna is de band nog niet klaar met Astro Creep. Op het moment zijn ze bezig van alle nummers een videoclip te maken. De videoband daarvan is, als alles goed gaat, vanaf augustus te koop. Zouden ze daarna aan een nieuw album gaan werken?*
*De **Beasty Boys** zijn wel met nieuwe dingen bezig. Een CD-ROM om precies te zijn. Wanneer deze in de winkels zal liggen is nog onbekend. Turntable, het bedrijf dat het schijfje in elkaar aan het zetten is, doet nog erg geheimzinnig over wanneer, waar en hoeveel. Het enige dat ze kwijt willen is dat er een tour door de G-son studio van de Beasties, videoclips en een hoop informatie en onzin op komt te staan.*
De CD-ROM wordt ook geschikt voor gewone CD-spelers. Zeven niet eerder uitgebrachte Beasty-cuts kun je erop beluisteren. Ik heb er hoge verwachtingen van.

MET JACKIE

Chan ongedeerd af heeft kunnen maken. De site biedt verder nog een hoop Quicktime previews en Shockwave files. Tegen de tijd dat deze PU uitkomt zal Shockwave wel weer verouderd zijn, maar op het moment is het de nieuwste Netscape plug-in; een programma waarmee 3D filmpjes af te spelen zijn.

MARTIAL MADNESS

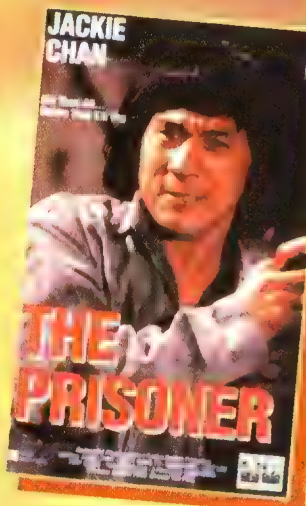
Rumble in the Bronx gaat over een toerist uit Hong Kong, Jackie Chan dus, die op bezoek gaat bij zijn oom in de Bronx. Hij denkt even rustig vakantie te kunnen nemen, maar eenmaal in de Bronx komt hij midden in gang wars terecht. Dat eindigt natuurlijk met een hoop Hong Kong stijl martial madness! De film is in februari in Amerika uitgebracht, en komt pas over een half jaar naar Europa. In de tussentijd zul je het moeten doen met oude Chan-films en de website.



THE PRISONER

Colombia heeft onlangs The Prisoner op video uitgebracht. Hierin komt Chan in een zwaar corrupte gevangenis terecht waar hij heel wat klapjes uit moet delen. Het is niet Chan's beste film, maar geeft wel een goed beeld van die vreemde, niet te imiteren vechtstijl.

The Prisoner (Colombia Tristar), in de videotheek.
Rumble in the Bronx-website, http://www.rumble.com.





Oeps, weer een woord!

Freistaat Bayern Zeitung

KILLERWÖLFE SCHLAGEN IN DER INNENSTADT WIEDER ZU!





Ludwig II.



Even de Yo! Post doornemen.



Een van de kastelen van Ludwig II.



En in het bos wonen de jagers.



Het museum.



Poelie, poelie, poelie.



Grace wil naar binnen.



Typisch zo'n plek om aanwijzingen te vinden.



Daar zou ik niet graag logeren.

POWER TIP

[illegible] een afdruk te maken. Breng [illegible]





Grace in de dorpskroeg.



Gezellig babbeltje.

POWER TIP

[illegible]



De schouwburg.

GABRIEL

In dit tweede Gabriel Knight mysterie bindt Gabriel de strijd aan met weerwolven. Een klein meisje is op brute wijze vermoord. Aan jou de taak om deze weerzinwekkende moord op te lossen.

MENSENOGEN

Gabriel heeft een paar snipperdagen genomen en logeert in een kasteel in Duitsland. Tijdens die logeerpartij krijgt hij een bezoekje van een aantal dorpelingen. Zij vragen Gabriel of hij ze wil helpen; een weerwolf heeft het dochtertje van de familie Huber gedood. Hoe de dorpelingen weten dat het een weerwolf was en geen gewone wolf? Simpel; getuigen zagen het beest en het had mensenogen en geen wolvenogen. Gabriel besluit het geval te onderzoeken. Hij mag in de boerderij van de familie Huber slapen. Een onderzoek in de buurt van de boerderij levert een afdruk op van een wolvenpoot zo groot als Gabriel's hand en hij vindt uit dat het kleine meisje niet die enige is die op brute wijze is vermoord. Verder treft Gabriel vreemde rode haren aan op de plek waar het meisje is omgekomen. De politie denkt dat twee uit de dierentuin ontsnapte wolven verantwoordelijk zijn voor de moorden. Maar die ontsnapte wolven zijn grijs van kleur en de gevonden haren zijn rood.

GABRIEL & GRACE

Het spel bestaat uit twee verhalen die aan het einde bij elkaar komen; de belevenissen van Gabriel en het verhaal van Grace, Gabriel's assistente. Grace reist van de Verenigde Staten naar Duitsland en doet haar research voornamelijk in de kastelen van Ludwig II en Gabriel onderzoekt München en omstreken. Zij houden elkaar op de hoogte door middel van een briefwisseling.
Per hoofdstuk speel je of Grace of Gabriel. Het spel begint langzaam, in de eerste vier hoofdstukken is geen weerwolf te zien behalve in de dromen waardoor Grace en Gabriel geplaagd worden. Maar het wordt al snel duidelijk dat Grace en Gabriel te maken hebben met meer dan één weerwolf; de Zwarte Wolf en nog een andere weerwolf. Een van deze weerwolven is het in de bol geslagen en is nu bezig onschuldigen af te slachten. Door middel van grondig speurwerk leer je dat de Zwarte Wolf al in de 19e eeuw leefde, en waarschijnlijk op goede voet stond met Ludwig II, koning van Bavaria.

LEZEN

The Beast Within is niet zo maar een adventure en als je het spel wilt oplossen zul je daar heel veel voor moeten doen. Onder andere zul je behoorlijk wat moeten lezen over weerwolven en Ludwig II. Gelukkig zijn de boeken die je aantreft in het spel behoorlijk interessant.
Wat ook erg interessant is, maar wat behoorlijk veel tijd in beslag neemt, zijn de onderzoeken die Grace verricht in hoofdstuk 4. Zij onderzoekt een aantal kastelen van Ludwig II om zo meer inzicht te krijgen, over zijn leven en werken en zijn connectie met de Zwarte Wolf. Een leuke optie waar je helaas niet zo heel veel gebruik van kan maken, is Gabriel's bandrecorder. Met die recorder kun je tapes slicen of te wel bepaalde stukken tekst op een andere cassette overzetten, dit is handig als je de wolven wilt bekijken in de dierentuin.

FILMPJE

Ieder hoofdstuk begint met een inleidend en een afsluitend filmpje. Vaak zijn die filmpjes heel mooi en soms een beetje griezelig. Behalve deze filmpjes zijn er ook videofilmpjes in het spel zelf verwerkt. Je kunt er bijna altijd doorheen klikken, maar dat doe je natuurlijk alleen als je zo'n filmpje al gezien hebt.
De gesprekken die je voert (het zijn er behoorlijk veel) duren vaak erg lang, het beste is om gewoon alle vragen te stellen die je hebt. Soms zit je dan een kwartier lang te luisteren naar wat iemand allemaal te vertellen heeft. De meeste gesprekken zijn behoorlijk interessant, bijvoorbeeld het eerste gesprek dat je voert met dierentuin directeur Klingmann. Hij vertelt je een verhaal over een primitieve taal die roofdieren spreken.
Hoofdstuk 5 en de ontknoping in hoofdstuk 6 maken qua spanning en actie een hele hoop goed. Die twee hoofdstukken zijn echt bloedstollend en vrij moeilijk. In die twee hoofdstukken loop je ook de meeste kans om dood te gaan (geen pretje met een weerwolf bovenop je die zijn weg via je nek naar binnen probeert te eten). Dus saven en nog eens saven is een vereiste.

LAURA'S GEZEIK

Sommige dingen in het spel zijn niet altijd even duidelijk. Er wordt bijvoorbeeld gewerkt met exit-pijlen die aangeven waar je het scherm kunt verlaten of waar je een ander deel van het scherm kan bekijken. Die exit-pijlen lichten snel op en zijn daardoor makkelijk over het hoofd te zien en daardoor kun je snel vast komen te zitten in het spel.
Er is echt ontzettend veel aandacht besteed aan details, vooral wat betreft de verhaallijn, de dingen die onderzocht moeten worden en de plaatsen waar je terechtkomt.
Het zal wel weer gezeik van mij zijn om op te merken dat Grace en Gabriel door het hele spel dezelfde kleding dragen, zich nooit wassen en in de kleding die ze dragen, slapen!

HINTS

Volgens de systeemeisen heb je aan een double speed CD-Rom genoeg om het spel te spelen, het spel is echter getest op six speed CD-Rom met een 32 awe geluidskaart. Tijdens het spelen sloeg het geluid af en toe over waardoor het onverstaanbaar werd en soms werden de zinnen herhaald, het is maar dat je het weet. Tijdens het spel zal er veel gereisd moeten worden en dit gaat via de (land)kaart van Duitsland. Bij deze kaart zit ook een hintknop. Als je deze gebruikt, beginnen de plekken die je nog moet bezoeken om het hoofdstuk te voltooien te knipperen. Dit is best handig omdat het soms niet helemaal duidelijk is waar je nu heen moet. Je moet sowieso altijd je hoofd erbij houden, want vrijwel alle informatie die je krijgt is belangrijk.



RAPPORT

GRAPHICS	9⁰
GELUID	9⁰
ORIGINALITEIT	9⁰
SPEELBAARHEID	9⁰

- ▲ Goed verhaal
- ▲ Mooie filmpjes
- ▲ Weerwolven
- ▼ Geluid sloeg over

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: 486 DX, 33 MHz, 8 meg RAM, Double speed CD-ROM speler
Fabrikant: Sierra
Distributeur: Homesoft
Tel.023-5311241

9⁰

Gabriel Knight, The beast within is een leuke adventure met een goed plot, mooie filmpjes; kortom wat wil een mens nog meer.
LAURA

The beast within KNIGHT 2

THE DARK EYE

In The Dark Eye dwaal je door een huis en ontmoet je de vreemde bewoners. Het spel is gebaseerd op de verhalen van de 19e eeuwse schrijver Edgar Allen Poe en heeft qua gameplay iets weg van spellen als The 7th Guest en The 11th Hour.

MOORD EN DOODSLAG

Een handje leidt je door een griezelig oud huis. Je hoeft geen puzzels op te lossen want het gaat in The Dark Eye alleen om de verhalen van Poe die je na speelt. Vaak gaan deze verhalen over moord en doodslag (yummie), de verhalen kun je spelen als dader en als slachtoffer. Zo metsel je iemand in en daarna word je zelf ingemetseld.

Er zijn drie verhalen die je kunt spelen: Het verraderlijke hart, Het vat Amontillado en Berendice. Tijdens het spel kom je allerlei andere verhalen tegen zoals Het masker van de Rode Dood en het gedicht over Annabelle Lee.

DAG EN NACHT

Het spel speelt zich op twee niveaus af: een bewust (overdag) en een onderbewust ('s nachts) niveau. 's Nachts kun je door middel van 'hot spots' of klikbare objecten in een van de verhalen terechtkomen. Klik je bijvoorbeeld op een fles wijn die op een tafel staat dan kom je als dader terecht in Het vat Amontillado. Het enige dat je dan nog rest om te doen, is Fortunato levend in te metselen. Wil je liever zelf ingemetseld worden dan kun je gebruik maken van een zielsprong zo kom je terecht in Fortunato en mag je Montresor het leven zuur maken.

VREEMD EN GRIEZELIG

Dit spel is niet zomaar voor iedereen bestemd, om het leuk te vinden moet je van Edgar Allen Poe houden of op z'n minst een (on)gezonde interesse hebben in vreemde en griezelige zaken. Als liefhebber van Poe ben je dan wel in het voordeel omdat je ongeveer weet wat er van je verwacht wordt.

De graphics van het spel zijn heel bijzonder; de figuren lijken nog het meest op kleipoppen volledig gehuld in 19e eeuwse kleding. Het resultaat is heel erg mooi, bijna kunst. Dit 'kunst gedoe' wordt nog eens versterkt doordat dichter William S. Burroughs en muzikanten als Thomas Dolby en die van Headspace zich met het maken van het spel hebben bemoeid.

AUTOSAVE

The Dark Eye bevalt wel mij behalve slechts een ding dat vervelend zou kunnen zijn en dat is de autosave. Je hebt geen mogelijkheid om 'normaal' je saves te maken, het verloop van het spel wordt automatisch bijgehouden, dus je kunt niet nog even makkelijk terug gaan om toch dat ene andere dingetje uit te proberen dat je in je gedachte had.

POWER TIP

Check de homepage van Inscape voor wat hints over het spel.
http://pathfinder.com/@@3C10lkHRAAAAQNaY/inscape/

RAPPORT

GRAPHICS	8°
GELUID	9°
ORIGINALITEIT	9°
SPEELBAARHEID	8°

- ▲ Mooie graphics
- ▲ Te gekke Poe verhalen
- ▲ Lekker griezelen
- ▼ Autosave

PC & MAC CD-ROM

Prijs: ƒ 99,- Bfr. ca. 1785
Systeemeisen: Windows 3.1, 486DX 33 Mhz, 8 meg RAM, Double speed CD-ROM, geluidskaart (16 bit), 65.000 kleuren.
Macintosh: System 7, 68030 33 Mhz, Double speed CD-ROM, 8 meg RAM.
Fabrikant: Inscape/Warner Interactive Distributeur: PMR Tel.023-5424716



Een geweldig spel, mooie graphics en spannendende verhalen. Een must voor alle liefhebbers van griezelen.
LAURA

Oom Edwin, de schilder.

Lach eens voor de camera oompie.

Zomaar een zwerver.

Klik op het mes....

Toen keek Fortunato nog blij.

Op het commandcenter aan de Herengracht, vanwaar Dre en ik onze spelbesprekingen voor de PU voorbereiden, heeft het afgelopen weekend een kakofonie van staalgekletter de hele grachtengordel op stelten gezet: Rise of the Robots 2, Resurrection werd getest.

BEJAARDE TUINHARKEN

Wie herinnert zich niet Rise of the Robots, de one on one beat'em up, die als concurrent van Streetfighter II gelanceerd werd op de PC. Gerenderde robots, die elkaar op leven en dood bestreden.
Het was een beetje ongelukkige start voor een fightergame, ten tijde van de release van MK II. En hoewel de cyborgs van Rise 1 er superstrak uitzagen, bewogen ze over het scherm als een stelletje bejaarde tuinharken. Ze konden niet over elkaar heenspringen en de speelbaarheid van deze Tin Soldiers from Outer Space was ronduit om te janken. Als klap op de vuurpijl kon je in story-mode alleen maar spelen met één character, de Cyborg. Je kon twee weken oefenen om er een combo-hit uit te krijgen en dan lukte het nog niet. Eigenlijk kwam het erop neer dat wie het hardst en snelst op het keyboard kon rammen het meeste kans op de overwinning had. Gelukkig hebben de gamedesigners van Mirage de onvolkomenheden van Rise 1 kennelijk opgemerkt en deel 2 flink opgewaardeerd.

VERSE HERSENS

Er zijn in totaal 28 characters, waarvan tien verborgen mechwarriors. Zes van de achttien basischaracters zijn afkomstig uit de originele versie, maar ze zijn volledig gereanimeerd en voorzien van verse herseninhoud, of zoals dat bij kunstmatige levensvormen tegenwoordig heet, Artificial Intelligence. Elk character heeft dertig standaard moves, minstens vier special moves en, hoe kan het ook anders, finishing moves.
De muziek is wederom van Brian May (Queen) maar die kan mij eerlijk gezegd gestolen worden; goede soundeffects zijn veel belangrijker dan muzak. Je kan je robot ook je favoriete

ROBO


Chromax geeft Steppenwolf de volle laag.


Daar krijgt er eentje last van metaalmoeheid.


Eerst schieten dan vragen stellen.


Een laatste stuiptrekking van Oetain.

Moves

Geheime specials: slechts enkele droids beschikken over geheime moves. Alleen specialisten kunnen zich deze na lange oefening eigen maken.
Projectile Move: gooi en smijtwerk. Elke robot heeft minstens één soort projectiel tot zijn beschikking. Er zijn zes typen: vuur, ijs, zuur, plasma, bliksem en kogels.
Progression: als je een finishing move uitvoert, heb je kans dat je de processor van je vijand blootlegt. Door middel van brainpicking kun je je tegenstander zijn projectile move afhandig maken.
Chaos Moves: als je een combo-serie plaatst op je tegenstander, wordt hij immobiel. Als de combo-counter hoog genoeg oploopt, heb je kans dat er plotseling een chaos move uit je droid komt. Ga rustig zitten en bekijk het spektakel.


Lockjaw serveert een portie raketten met hete saus.


De smerige goedjes vliegen over en weer.


Griller maakt de barbecue vast aan.

Gevolgen

Bij Rise 2 is sprake van de volgende soorten schade:
als een droid geraakt wordt, speciaal bij hits door projectielen, dan vloeit er in plaats van bloed, olie en vonken. De plaats van inslag knippert, gevolgd door een steekvlam en rondvliegende onderdelen. De wegstromende sappen houden het midden tussen bloed en afgewerkte olie.
elke robot heeft verschillende vonkpunten, als deze punten worden geraakt, ontstaat er een vonkenregen. Maximale schade, net voor totale vernietiging, wordt toegebracht door alle vonkgebieden te raken.
bij flinke schade, verkleuren delen van de droids. Ook als ze verlamd raken, zie je dit door middel van een verkleuring.

Handicaps

Sommige figuren in de achtergrond spugen een soort troep op de vloer, die vervolgens kleverig of glad wordt.
Daarnaast slingeren overal aan de rand van de gevechts-arena spijkers zagen en pneumatische boren in het rond.
En niet te vergeten, af en toe verschijnen er zomaar links en rechts mijnen die ontploffen als ze in de buurt zijn van metaal.

kleur geven en dat is leuk, maar draagt niets bij aan de spelvreugd.

CHAOS VERERGERD

De storyline van Rise 2 is een voortzetting van het oorspronkelijke verhaal. Het sturen van de Cyborg om de Supervisor te vernietigen heeft er alleen maar voor gezorgd dat de chaos nog verder uit de hand is gelopen. In Metropolis Vier heerst anarchie. Uit de laatste S.O.S-berichten van de Cyborg blijkt dat de Supervisor een nieuwe lijn mechwarriors in produktie heeft, die nog sterker is dan de eerste versie. Het zijn hybriden, die afgeleid zijn van de oorspronkelijke robots. Het ergste is nog wel dat de nieuwe vechtmachines gedeeltelijke morphkrachten hebben, waardoor ze tijdens het gevecht van verschijningsvorm kunnen veranderen.

FOUTJE...

Om dit kwaad te bestrijden hebben wetenschappers een virus gecreëerd. Het Psychotich Anarchy Virus is ontworpen om de vijandelijke robots te infiltreren en hun commandocentrum, van waaruit ze bestuurd worden door de Supervisor, onklaar te maken. Het virus moet de commandstring van de systeemsoftware als het ware infiltreren. Natuurlijk gaat er iets mis. In plaats van dat de vijandelijke droids onbestuurbaar worden, ontwikkelen ze allemaal een individuele psychose. De droids zijn door het virus aan grootheidswaanzin gaan lijden en ze denken stuk voor stuk dat ze de nieuwe leiders zijn van Metropolis Vier.

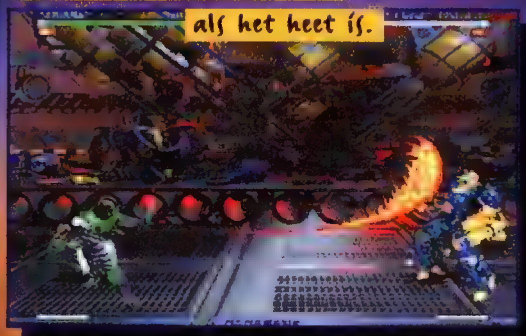
RISE OF THE OTS 2

Resurrection


Vandal struikelt over z'n eigen benen.



Prime-8 laat zich niet snel imponeren.


Je moet het ijzer smeden als het heet is.



Te vuur en te zwaard!


Snikwan imiteert Superman.

RAPPORT

- GRAPHICS 8°
- GELUID 5°
- ORIGINALITEIT 6°
- SPEELBAARHEID 5°

+ Sterke visuals
+ Totale chaos
- Robots blijven houterig
- Muziek van Brian May

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,- Bfr. ca. 1785
Systeemeisen: 486-DX, 8 meg geadviseerd, win'95 compatible.
Fabrikant: Mirage/Acclaim
Distributeur: PMR
Tel.023-5424716



Op het eerste gezicht is Rise 2 een duidelijke verbetering ten opzichte van de eerste versie. De speelbaarheid is beter, het spel gaat stukken sneller en de robots kunnen nu tenminste over elkaar heen springen. Feit blijft dat ook Rise 2 niet op kan tegen de harde, snelle actie van bijvoorbeeld Killer Instinct, Virtua Fighter of MK III.

MICHAEL

Pin



Pinokkio en Geppetto proberen uit de greep van Monstro te blijven.



Zullen we dan maar, pappa?

RAPPORT

GRAPHICS	8²
GELUID	7°
ORIGINALITEIT	6⁵
SPEELBAARHEID	6°

▲ Toffe graphics
▲ Veel afwisseling
▼ Te braaf
▼ Weinig origineel

SNES
Prijs: ƒ 169,- (ovb) Bfr. ca. 3050
Fabrikant: Virgin/Disney
Distributeur: Nintendo
Tel.30-6051353

7²

Pinokkio is best aardig vormgegeven. De graphics zijn indrukwekkend en de trip in de achtbaan, samen met de achtervolging door de walvis, zorgen voor behoorlijk wat actie. Verder is het dertien in een dozijn dat nogal wat wegheeft van Mickey Mania en Kuifje in Tibet.
THOMAS

GEPPETTO

Het verhaal begint in het atelier van de poppenmakker Geppetto. Samen met zijn kat en goudvis leeft hij daar een vredig maar eenzaam bestaan. Ach en wee, wat zou hij niet over hebben voor een beetje gezelschap en aanspraak. Die kat, hoe lief hij ook mag zijn, lult niet terug en van die goudvis moet je ook niet al teveel sociale vaardigheden verwachten.
De afgelopen weken heeft Geppetto als een bezetene gewerkt aan een nieuwe creatie: de marionettenpop Pinokkio. De pop ziet er zo levensecht uit dat hij de gedachte en de wens dat deze pop tot leven komt, niet kan onderdrukken. Maar in dat soort wonderen gelooft ook Geppetto niet.
De nacht valt. Plotseling verschijnt in Geppetto's atelier een blauwe gloed. Figaro, die 's nachts altijd op muizenjacht gaat, kruipt van schrik onder de tafel. Voor hem staat opeens een blauwe fee. "Ik zal deze pop het leven schenken", fluistert zij terwijl ze Pinokkio in haar handen neemt. "Maar dat leven heeft zijn beperkingen. Alleen als Pinokkio de drie deugden van het leven weet te bereiken, te weten Waarheid, Moed en Onzelfzuchtigheid, zal hij veranderen in een echte jongen. Lukt hem dit niet dan zal hij tot in de eeuwigheid gevangene blijven van zijn houten beenderen." En met een nonchalante beweging van haar toverstaf schenkt ze Pinokkio het leven.

POWER TIP

De brandende lantaarn in de buik van de walvis vind je rechtsonder in het schip. Je kan daar alleen maar komen door, in het maagzuur van de walvis, van ton naar ton te springen.

POWER TIP

Geppetto wacht met een vlot links onderin het schip. Ook dit kan alleen maar bereikt worden door door het maagzuur te waden.

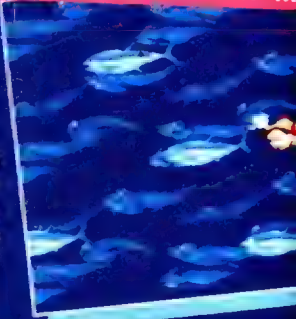
SCHOOL

Geppetto kan de volgende morgen zijn ogen niet geloven. Pinokkio leeft! Geen aarzeling, denkt Geppetto, ik moet Pinokkio zo snel mogelijk naar school sturen zoals alle andere jongens van zijn grootte. Een beetje onverantwoord stuurt hij zijn nieuwe zoon alleen op pad. En hier beginnen de problemen.

In het dorp waar Pinokkio woont, stikt het van de irritante jongetjes, sluwe vossen, agressieve ganzen en valse meeuwen. En daarbij weet Pinokkio niet eens waar de school is. Zijn enige aanwijzingen zijn een paar borden waar wat pijlen op staan. En waar zijn z'n schoolboeken?
Ik wil niet veel zeggen maar die Geppetto heeft weinig verstand van opvoeden en nog minder verantwoordelijkheidsgevoel. De ietwat naïeve Pinokkio krijgt het zwaar te verduren. Via de daken van de huizen, smerige steegjes en gevaarlijke straten moet hij zich een weg weten te banen. Maar als het hem lukt om de school te bereiken dan staat de fee voor hem klaar om Pinokkio te belonen met de eerste van de drie deugden: Waarheid. Maar makkelijk zal het niet zijn om Pinokkio de weg te wijzen. Er zijn kapers op de kust.

STRAMBOLI

De sluwe vos John is Pinokkio naar school gevolgd en ziet wel iets in het knaapje: geld! In het dorp staat namelijk het marionettentheater van Stramboli, een wrede vetzak die het niet zo nauw neemt met de rechten van een pop.
Voor een zak met goud wordt Pinokkio door John verkocht en die avond staat hij al in het hoofdprogramma. Hij geniet van het succes maar de keerzijde van de medaille is dat hij na de voorstelling opgesloten wordt in een kooi.
Is dit het einde van de vrijheid van onze houten vriend? Welnee, er bestaat altijd nog zoiets als een fee. En als een fee je aardig vindt, zal ze je helpen. Bevrijd uit de klauwen van Stramboli maar hopeloos verdwaald staat Pinokkio weer oog in oog met John de vos. John heeft alweer een mooi voorstel: laten we naar de kermis op Pleasure Island gaan, dat vind je vast wel kikken, Pinokkio.



Kunnen deze tonijnen a.u.b. hun blik weer in



Dit vuurtje zal de walvis nog lang heugen.



De blauwe fee geeft Pinokkio de deugd van Moed.

okkio

Pinokkio is naar alle waarschijnlijkheid de bekendste houten marionettenpop ter wereld. Dit keer komt het mannetje op de SNES tot leven. En het is niet de blauwe fee die het wonder verricht, maar een co-produktie tussen Virgin en Disney.

> **POWER TIP**
>
> In de achtbaan: laag, spring, spring voor bel, laag, laag, laag, spring, spring voor bel, laag, laag, spring, spring, spring, laag, spring, spring en spring. Zo kom je er zonder kleerscheuren vanaf.

DEUGDEN

Goedgelovig als Pinokkio is, loopt hij braaf achter zijn 'vriend' aan. Gezweef aan ballonnen, in de achtbaan; Pinokkio vindt het allemaal even prachtig. Maar ondertussen is Geppetto dodongerust. De laatste keer dat hij Pinokkio zag was een paar dagen geleden toen hij naar school ging. Ten einde raad gaat hij op pad, op zoek naar zijn zoon. Op de kermis krijgt Pinokkio het aan de stok met een ezeldrijver die zijn arme ezeltjes tot bloedens toe afbeult. Uiteindelijk weet hij de aso te verslaan en wordt Pinokkio beloond met de tweede deugd: Moed.

Niet lang daarna krijgt Pinokkio te horen dat de arme Geppetto, tijdens zijn zoektocht, opgevreten is door de reusachtige walvis Monstro. Via een omweg weet Pinokkio het zover te schoppen dat ook hij door de walvis wordt opgevreten en wonder boven wonder (ze zijn inderdaad de wereld nog niet uit) vindt hij zijn maker in de maag van de vis. Naast Geppetto blijkt de walvis nog een hele driemaster te hebben opgevreten. En, ja hoor, nog een wonder, één van de mastlantaarns van het schip blijkt nog te branden. Ondanks het gevaar om door het maagzuur van Monstro verzwolgen te worden, weet Pinokkio met de lantaarn het schip aan te steken. De list slaagt want kort daarna worden Geppetto en Pinokkio door het beest uitgebraakt. Hierop volgt een wilde achtervolging langs een rotskust en alleen als het duo dit weet te overleven, zal Pinokkio beloond worden met de derde deugd: Onzelfzuchtigheid.



VLEES EN BLOED

Pinokkio heeft het gehaald. Hij is een jongen van vlees en bloed geworden. Het nieuwbakken gezinnetje leefde nog lang en gelukkig. Maar zijn wij als gamers erg gelukkig met deze Pinokkio in retro? Ik in ieder geval niet. Maar ja, dat komt zeer waarschijnlijk door de slechte verhouding die ik altijd al met Pinokkio heb gehad. Wat een domme eikel zeg! En dan die Geppetto... ook zo'n enorme kloothommel.

Het verhaal heeft mij nooit kunnen boeien en daarmee is dit spel niet aan mij besteed. Maar als ik door mijn vooroordelen probeer heen te kijken, is Pinokkio best een aardig platformspel geworden met fraaie graphics en flink wat actie.



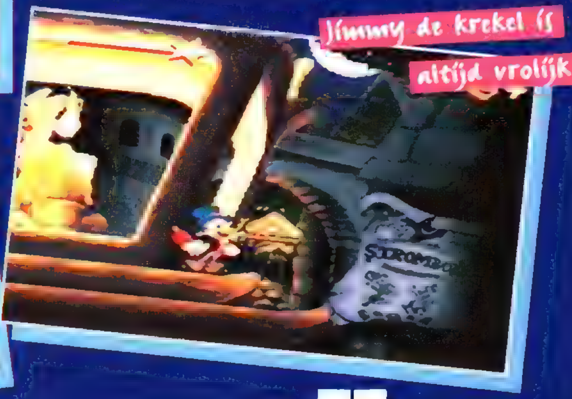
Die ezeldrijver verdient een trap in z'n kruis.

Op de kermis kan het behoorlijk gevaarlijk zijn.



Cool in de rollercoaster.

Leren dansen van een kaasmeisje? Kom op zeg!



Jimmy de krekel is altijd vrolijk.


This tube sucks!

Frantic Flea

De zoveelste platformer met een vreemd beest in de hoofdrol ligt in de schappen. Na alle mieren, kevers, hagedissen, egels en dergelijke, krijgen we in Frantic Flea te maken met space-vlooien. Ach, waarom ook niet...

POWER TIP

Extra leven Power-ups komen telkens terug als je een leven verliest. Bij een level met twee extra levens kun je dus eindeloos levens sparen.

BIJBENEN

De handleiding vertrouwt ons toe dat het in de diepste diepten van de kosmos sterft van het leven en nu kun je denken dat er hier op onze aardkloot oorlog wordt gevoerd om elke minuscuul meningsverschilletje maar die gabbers daarboven slaan alles!
Kijk, aan de ene kant heb je de slechteriken, de Insideos. Ze willen alles en iedereen die meer dan één been heeft, vernietigen om een even simpele als banale reden: jaloezie! Insideos zijn namelijk monopods: wezens met maar één ledemaat. Ondanks dit gebrek hebben ze al heel wat planeten veroverd en ze zijn niet van plan om het daarbij te laten.

BELEDIGD

Door de Grote Bosatlas komen de Insideos te weten dat er een leuk, vredig planeetje bestaat dat Fleaworld heet. Ze worden paars van woede als ze zien dat de inwoners niet alleen twee benen hebben, maar ook nog eens vier armen!
De Insideos zien dit als een grote belediging en spoeden zich massaal naar hun Destruktokon spaceships om, onder leiding van de duivelse baron Von Spitz, koers te zetten naar deze heidense wereld.
Het blijkt niet zo moeilijk om Fleaworld in te nemen. De vrolijke springertjes zijn zich namelijk van geen kwaad bewust en binnen afzienbare tijd zijn alle vlooien gevangen in de cellen aan boord van de Destruktokons. Alle... behalve eentje. Een vlo die naar de naam Frantic luistert, wist te ontkomen!

GERED!?

Nou zijn die Insideos wel groot en sterk en bovenal vreselijk gemeen; een vlo heeft toch minstens één troef in handen: zijn grootte, of liever gezegd, zijn gebrek daaraan.
Het lukt Frantic dan uiteindelijk ook om al zijn broertjes en zusjes uit de cellen te redden. Maar dan begint het gevaarlijkste avontuur: ze moeten de gevreesde Destruktokons uit zien te komen!

DOEL

Kijk, en daar ligt de taak van Frantic. Hij moet alle ronddolende vlooien bij elkaar krijgen om dan gezamenlijk de uitgang te vinden van de Destruktokons. Natuurlijk blijven die Insideos ook niet gezapig toekijken hoe hun net verzamelde buit naar buiten krioelt! De bad guys van dit verhaal hebben de mooiste wapens met prachtige namen als Hover Keepers, Hoppers, Sparkers en Grabbers. Stuk voor stuk zijn deze ontworpen om vlooien te vangen en te frituren. Een kleine hint dus: blijf uit de buurt van deze gadgets!

DISCO-VLO

Onze vlooien moeten het helaas zonder noemenswaardig wapenarsenaal doen. Frantic zal het moeten hebben van springen, rennen en een dodelijke dans in de vorm van de supertwist.

POWER TIP

Doe wat Chubby Checker deed: twist tot je erbij neervalt!


Als je te lang wacht frituurt de vlo!


Ik haat stofzuigers, vooral als ze vliegen.







Zachtjes! Dan hoort niemand dat we 'm smeren.



Let's do the twist.



Ik word een beetje misselijk.

Jong geleerd...

De supertwist is een simpele dans waarbij je zo hard mogelijk moet rondtollen. Je kunt op zo'n beetje elke muziek supertwisten en dat komt goed uit want het deuntje dat Frantic Flea ondersteunt, nodigt niet uit tot welke andere dans dan ook.
Behalve als dans is de supertwist ook bruikbaar als wapen: supertwist tegen een vijand aan en hij spat vrolijk uit elkaar. Het effect is nog groter als je de supertwist in groepsverband doet (vele handen maken licht werk, toch?).

GROEPIES

Toevallig is dit ook het doel van het spel: vorm een groep vlooien om samen de uitgang van een Destruktokon te bereiken. Hoeveel vlooien je moet hebben, verschilt per level en natuurlijk worden het er telkens meer naarmate het spel vordert.
Elke vlo waar je tegenaan loopt, gaat automatisch met je mee maar ze staan niet netjes in een rijtje te wachten. Ze hebben zich verspreid door het hele schip en dan staan ze ook nog eens niet stil. Je moet dus kriskras door het schip heen terwijl je vlooien verzamelt en vijanden en obstakels vermijdt. Vooral dat laatste is belangrijk want als je geraakt wordt dan verliezen alle kleine vlooien het vertrouwen in je leiderschap en smeren ze hem meteen. Je moet dan weer helemaal opnieuw beginnen en dat terwijl de klok doortikt. Als de tijd op is, verlies je een leven en moet je weer helemaal opnieuw beginnen. Een perfect spel voor mateloze irritaties dus!

VALIUM ANONYMOUS

Helaas is dat niet het enige irritante aan Frantic Flea. Wat het eerst opvalt is dat de vijanden zo snel komen aanrennen dat je geen tijd hebt om de supertwistknop in te drukken voordat ze bij je zijn. Een oplossing lijkt snel gevonden: blijf twisten totdat je er bij neervalt! Alleen helpt het twisten weliswaar perfect tegen de Insideos maar niet tegen de elektrische schokken waarmee tal van obstakels je belagen. Frantic zoeft nogal snel over het scherm als je gewoon loopt (laat staan als je rent) en dan komen die schokken vaak als een schok (twee extra punten voor de woordspeling). Ook hier is echter een oplossing voor: loop telkens een paar passen, wacht dan en ga weer lopen. Op zich is dit al een vervelende manier van werken maar nog irritanter is dat er weinig controle te krijgen is over het springen van Frantic. Vaak spring je over een schokding heen en dan stoot je met je kop weer tegen een ander schokding. Ook stuiter je een stuk naar achter als je een charge uitvoert tegen een vijand en natuurlijk beland je dan ook weer in een schokding. Kortom: ik heb inmiddels al drie joypads naar de eeuwige joyvelden gesmeten.

LEVELS

Er zijn zes Zones in Frantic Flea met elk drie levels. In de eerste Zone krijg je te maken met simpele zapdingen en vijanden maar door de onhandige bediening zijn die eerste drie levels knap lastig. Je hoeft in het eerste level maar twaalf vlooien te redden maar als je er meer redt, kun je een speciale bonus krijgen! Zone 1 biedt dus weinig nieuws op het gebied van platformgames.
In Zone 2 begint de creativiteit van de makers vorm te krijgen: verticale magnetische muren, stofzuigerbuizen en andere snufjes maken het allemaal nog moeilijker om de eindstreep te halen.
In de levels van Zone 3 kun je zelfs vliegen op een soort luchtstep.

POWER TIP





Breek het glas om de vlooien vrij te krijgen.



De vlooien ontkennen de zwaartekracht.



Vele vlooien maken licht werk.

RAPPORT

GRAPHICS	8,5
GELUID	8,0
ORIGINALITEIT	8,5
SPEELBAARHEID	6,5

▲ Geinige graphics
▲ Orgineel concept
▼ Matige bediening

SNES
Prijs: ƒ 99,- Bfr. ca. 1785
Fabrikant: Haus Teknika/GameTek
Distributeur: PMR
Tel.023-5424716

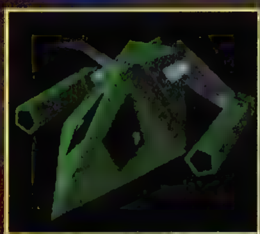
7,9

Frantic Flea moet het qua bediening doen met een magere 6,5. Deze tekortkoming wordt gedeeltelijk goed gemaakt door leuke graphics en een origineel concept. Stof tot nadenken voor de makers van dit spel, die met een Frantic Flea deel 2 misschien de top kunnen bereiken.
BJØRN

Descent 2

Een nieuwe lente, een nieuwe afdaling in de misselijk makende doolhoven van Descent. Laat de robo-slachting beginnen...











Enkele tegenstanders.

MISSELIJK

Vorig jaar maakte Descent nog diepe indruk op de 3D gaming-scene, vooral omdat 't het eerste spel was waarbij de speler op een vrij realistische manier niet alleen in een plat vlak alle kanten op kon bewegen, maar ook nog eens omhoog en omlaag kon vliegen. Het voertuigje van waaruit de speler zijn gevechtsacties moest uitvoeren hing zo vrij in de lucht dat menig speler een beetje misselijk werd van de gevarieerde bewegingen die in Descent mogelijk waren. De vraag is nu: kan een deel 2 iets zinnigs toevoegen aan zo'n goed spel?

VIRTUELE DROMEN ZIJN BEDROG

Installatie van de CD doet direct verlangen naar de aanschaf van nog meer hardware. Dit wordt vooral veroorzaakt door de VR-optie, waarachter een verzameling draagbare technologie staat die je tanden spontaan doen wateren. Totdat je beseft dat dit spul voor de meeste gamers nog veel te duur is. En dat de kwaliteit van de hedendaagse consumenten-VR produkten nog steeds niet overtuigender is dan wat een gemiddeld beeldscherm toont. Geen groot gemis dus om Descent op de platte manier te moeten spelen.



Groene robots, beter voor het milieu. Not!



Slimme mijnen vernietigen dom schip.



Van dichtbij is hij niet zo stoer.



Klaar voor de schroothoop?

SKINNY PUPPY

Descent 2 begint met een niet zo bijzonder filmpje waarin te beluisteren valt hoe de held van deel 1 er door z'n opdrachtgever uit deel 1 wordt ingeluisd. Hij moet opnieuw aan het werk, anders krijgt hij geen poen of zoiets. De stemming gaat echter meteen omhoog bij het beluisteren van de muziek tijdens het optiemenu. Niemand minder dan Ogre van Skinny Puppy laat hier horen hoe een afdaling in de hel hoort te klinken en even later blijkt ook Type O Negative van de partij te zijn.

OP EIGEN KRACHT

Een flinke hoeveelheid megs later hangt het Descent-vliegtoestel weer als een metalen karkas om me heen. Cheatcodes van de shareware versie blijken niet bij de CD te werken, dus ik moet er ouderwets op eigen kracht tegenaan. Easy mode of niet, tegenstanders zijn er meteen meer dan genoeg dus ik verveel me al vanaf het begin geen moment. Robots in alle soorten en maten vliegen af en aan. Een goede warming-up voor wat nog komen gaat.

OUD NIEUWS

De eerste de beste gang die ik invlieg gaat stijl de diepte in, en meteen word ik een beetje misselijk. O ja. Descent. Rustig blijven nu. Kalm de aanwijzingen van de gidsrobot opvolgen, geconcentreerd een raket afvuren en gefascineerd meekijken vanuit de camera op de neus van het afgevuurde wapen. Mmm, zeker niet slecht. Aan de andere kant: waar heb ik dit vaker gezien? Ach natuurlijk. In deel 1. Maar dat ken ik al. Bummer.

RAPPORT

GRAPHICS	8^4
GELUID	9^7
ORIGINALITEIT	5^9
SPEELBAARHEID	8^5

- ▲ Meer van alles uit deel 1
- ▲ Muziek van Skinny Puppy
- ▲ Heftig
- ▼ Lijkt (te) veel op deel 1

PC CD-ROM
(deel 1 is ook verkrijgbaar op PlayStation, Saturn en PowerMac).
Prijs: ƒ 79,95 Bfr. ca. 1450
Systeemeisen: 486-50, 8 meg RAM, 20 meg schijfruimte, Double speed CD-Rom speler, SVGA, geluidskaart, joystick/muis.
Fabrikant: Interplay/Parallax
Distributeur: Homesoft
Tel.023-5311241



Deeltje 2 lijkt iets te veel op deeltje 1 om me nog echt te kunnen bekoren. Wel een absolute aanrader als dit allemaal nieuw voor je is.
BEN

POWER TIP
Download een shareware versie vanaf de Interplay homepage op internet. Adres: http://www.interplay.com. Shareware cheats staan in Eeuwig Leven.

COMMAND & CONQUER

Covert Operations



Global Defense Initiative.

RAPPORT

GRAPHICS 8^{5}

GELUID 9^{0}

ORIGINALITEIT 7^{0}

SPEELBAARHEID 9^{0}

▲ Nieuwe missies

▲ Tof spel

▼ Geen nieuwe spelelementen

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 39,95 Bfr. ca. 720
Systeemeisen: 486-66, 8 meg RAM, 30 meg schijfruimte, Double speed CD-ROM speler, geluidskaart, muis.
Fabrikant: Westwood
Distributeur: Homesoft
Tel.023-5311241

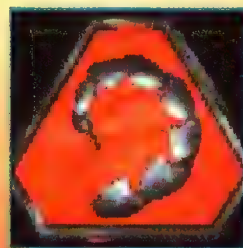


Het origineel was goed, de uitbreiding is dat ook. Het is weliswaar meer van hetzelfde, maar wat maakt dat uit bij zo'n tof spel.

Onmiddellijk na verschijning werd Command & Conquer een groot succes. Logisch dat er nu uitbreidingsmissies verschijnen. Goed genoeg om de fans tevreden te stellen?

GOED EN KWAAD

Weten we het nog? In C&C draait het om de strijd tussen de Broederschap van Nod en het Globale Defensie Initiatief. De Nodbroeders zijn terroristen die vechten om de wereldvoorraad Tiberium, het betaalmiddel van de toekomst, in handen te krijgen. Het GDI is een alliantie van landen die een eerlijke verdeling van de poen willen. De speler moet een kant kiezen en z'n soldaten als een generaal naar de overwinning leiden door bases op te zetten, troepen op strategische plaatsen neer te zetten, guerilla tactieken te bedenken en deze effectief te gebruiken.
De speler kijkt schuin van boven op het speelveld neer en voert de veldslagen in real-time uit, dat betekent dat opdrachten onmiddellijk worden uitgevoerd: wat je ziet is wat er gebeurt. C&C lijkt veel op Dune 2, wat geen toeval is aangezien dat, evenals C&C, is gemaakt door de Westwood Studios.



Brotherhood of Nod.

IEDER VOOR ZICH

Om de Covert Operations te kunnen spelen moet de originele versie al geïnstalleerd zijn. Dan krijgt de speler 15 nieuwe missies: 7 aan de kant van het GDI en 8 aan de kant van de Nod-broeders. Voor de multiplayer mode zijn er 10 nieuwe strijdtonelen beschikbaar.
De originele C&C kon door twee spelers gespeeld worden zonder dat er twee exemplaren van de software nodig waren. Wie via een modem, netwerk of nulmodemverbinding tegen iemand anders wilde spelen, kon eenvoudig een van de CD's aan de ander geven en de strijd kon losbarsten. Bij Covert Operations is dit niet mogelijk, aangezien die op één CD staan. Een beetje jammer is dat wel, maar aan de andere kant: wie de uitbreidingsmissies aanschaft, laat daarmee blijken C&C een goed spel te vinden, en daar mag best wat geld tegenover staan.

KALI OP HET NET

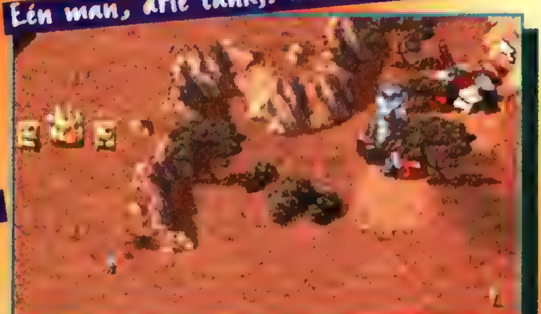
C&C kan ook via het internet gespeeld worden. Daartoe is een hulpprogramma nodig genaamd Kali. Dit is een shareware-programma waarmee het IPX-protocol (voor gesloten netwerken) ook gebruikt kan worden in geval van een PPP- of SLIP-connectie (de meest gebruikelijke internet-verbinding). Kali is te downloaden vanaf het internetadres www.axxis.com/kali. Het programma werkt goed, maar Westwood neemt geen verantwoording in geval van problemen, aangezien Kali is geschreven door een liefhebber die geen banden heeft met de makers van C&C.
In de loop van dit jaar komen er meer C&C-versies. Vermoedelijk in de zomer komt om te beginnen C&C, Red Alert. Dit zal de 'prequel' worden van C&C 2: Tiberian Sun, die tegen het eind van dit jaar in de winkels wordt verwacht. Al wel verkrijgbaar is overigens een demo-versie van de Covert Operations, die bestaat uit twee solo-missies en twee meerspeler-missies.

POWER TIP

Verspil geen tijd met het zoeken naar cheatcodes. Die bestaan niet voor Command & Conquer (wie hier anders over denkt late het mij weten).



Vriend of vijand, geef je over!



Eén man, drie tanks. Wie zou er winnen?



Wat gebeurt hier?



Alvast een shotje uit Tiberian Sun.



Geen Covert Operation zonder Stealth Tank.

TOP GUN

'Je zag de film. Speel nu het spel.' Aldus de wervende tekst op de verpakking. Ja, ik zag de film, tien jaar geleden of zo. Maar oké, ik zal net doen alsof ik nog steeds helemaal in de sfeer zit en kies aan de zijde van Tom Cruise het luchtruim.

RAPPORT

GRAPHICS	7⁵
GELUID	8⁵
ORIGINALITEIT	6⁰
SPEELBAARHEID	7⁰

▲ Endless Enemies
▲ Speel Tom Cruise
▼ Niet revolutionair
▼ Topzware systeemeisen

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 66, 8 meg RAM, 30 meg schijfruimte, SVGA, Double speed CD-Rom speler, geluidskaart, joystick.
Fabrikant: Spectrum Holobyte
Distributeur: Homesoft
Tel.023-5311241

7³

Een beetje laat deze titel. Verder een prima flightsim met alles erop en eraan, maar de systeemeisen die nodig zijn om Top Gun aan het vliegen te krijgen, die slaan werkelijk alles: topzwaar.
REN

HOTSHOT

Zei ik Tom Cruise? Ja, daaag. Dat was dus tien jaar geleden. Inmiddels is Cruise te rijk of te druk om nogmaals de flitsende gevechtspiloot uit te hangen. In plaats daarvan is een volkomen onbekende acteur gekozen om de hoofdrol te vliegen, namelijk jij, de speler! Jawel, jij mag doen alsof je Maverick bent, de 'hotshot' piloot die in het voetspoor van z'n vader bij de luchtmacht is gegaan om te dienen en te doden.
Vanwege je rang ben je gerechtigd om te vliegen in een Grumman F-14 Tomcat, een berucht gevechtstoestel dat is uitgerust met een geavanceerd radarsysteem en een stel raketten waarmee je een klein land plat zou kunnen gooien. Maar ondanks je ervaring begin je in Top Gun als leerling, onder het motto: alle piloten zijn goed, maar de vliegschool maakt ze nog beter. Nou, graag dan: je bent tenslotte nooit te goed om iets bij te leren, toch?

TOP SLOW

Het spel begint met een aantal filmscènes die regelrecht uit de film Top Gun lijken te komen. Dat is wel aardig als geheugenopfrisser, maar het toont gelijk een ernstige beperking van het spel. Aanvankelijk installeerde ik Top Gun op een Pentium 60 met 8 meg RAM en 1 meg videogeheugen. Dit bleek bij lange na niet voldoende om beweging in de film te krijgen, laat staan dat ik in de sim zelf ook maar een metertje van de grond kon komen. Ik besloot de zaken rigoureus aan te pakken en installeerde Top Gun op een waar multimediamonster: een Pentium 133 met 16 meg RAM en 4 meg videogeheugen. Tot m'n stomme verbazing was ook dit niet voldoende om de film zonder haperen te kunnen bekijken. Het bewoog allemaal wel, maar juist in het geval van razendsnelle vliegtuigen is de minste hapering voldoende om je terug naar de realiteit te brengen.
Ditzelfde gold ook voor het simgedeelte zelf. Vliegen ging wel, maar net niet van harte. Het bewoog, maar nog steeds te traag om ook maar de schijn van realisme op te wekken. Dit leverde een probleempje op: ik heb namelijk geen snellere computer en ik ben ook niet van plan om speciaal voor Top Gun nu al aan het upgraden te slaan.

VLIEG OP!

Maar laten we er voor het gemak even van



Als je wilt, kun je overal vechten.


Uitzicht op de pixelzee.

Schip, ik heb je.



Twee dogs op 12 uur.


Lekker rustig op de weg.


F-14 Tomcat.


F/A-18 Hornet.


Mig-23 Flogger.

POWER TIP


Mirage 2000.


Mig-21 Fishbed.

uitgaan dat je in het bezit bent van een Pentium 200 met 32 meg RAM en een videokaart met pak 'm beet 8 meg videoram. De film draait nu zoals het hoort, zonder haperingen en zonder lange wachttijden. Wat staat je dan allemaal in het spel te wachten? Op de eerste plaats is Top Gun een volwaardige flightsim die alle eigenschappen in zich heeft die je van dit genre mag verwachten: rudders, throttles, afterburners, schietstoelen, Heads Up Displays, radio's, raketten je kunt het zo gek nog niet verzinnen of het is wel in het spel aanwezig. Al deze onderdelen maken dat bijna alle knoppen van het toetsenbord een functie hebben, en [illegible]. Het zou niet gek zijn als er in flightsims standaard een sjabloon voor over het toetsenbord bijgeleverd gaat worden.

INSTANT ACTIE

Wie te ongeduldig is om het 'hoofdspel' te beginnen als leerling-vlieger kan ook kiezen voor instant actie. Dan krijg je een aantal scenario's voorgeschoteld waarmee je direct in de lucht zit en meteen aan verschillende luchtgevechten kan beginnen. De missies verschillen nogal van elkaar, al hebben ze ook een eigenaardige overeenkomst. Ze spelen zich allemaal af in de luchten van respectievelijk Cuba, Korea en Libië. Weliswaar zijn dit allemaal landen waar de Amerikanen ook in werkelijkheid hebben gevlogen, maar ze hebben er al een tijd geen vaste voet aan de grond kunnen krijgen. Zou het uit frustratie zijn dat juist deze landen zijn gekozen om als achtergrond voor het spel te fungeren?

HOND BIJT VLIEGTUIG

Bij de instant-actie zit overigens een optie die Top Gun ook de moeite waard maakt voor hen die alleen maar op andere vliegtuigen willen jagen: 'Endless Enemies.' Hoeveel je er ook neerschiet, telkens komt er weer een nieuwe aanvalsgolf, zodat je kunt doorgaan met doden of gedood worden tot iemand op Escape drukt. Andere missies zijn onder meer: landen op een vliegdekschip, vrachtvliegtuigen escorteren en schepen verdedigen. De nadruk bij de meeste missies ligt echter op de 'dog fights', oftewel een-tegen-een in de lucht. Tijdens de eerste twee wereldoorlogen waren dat het soort gevechten die het meest voorkwamen, en de Amerikanen waren er behoorlijk goed in. Toen er in de jaren 60 en 70 in Vietnam werd gevochten bleek dat veel piloten de kunst van het 'dog fighten' verleerd [illegible] de Top Gun school opgericht, die als opdracht had om de Amerikaanse piloten weer de besten in de lucht te maken. Een ouderwets man-tegen-man-gevecht, daar kan toch geen slimme bom tegenop. Hoewel... ach, dat is een heel ander verhaal.

Fire at will


Ondertussen op Cuba.


De buitencamera vliegt zoals gewoonlijk met je mee.


Even uit het raampje hangen.



Paniekvoetbal.



Laat maar achter lopen.



Tik die bal nou weg.

PU's razende voetbalreporter heeft weer een voetbalspel in z'n klauwen gekregen en ditmaal betreft het Actua Soccer. Eens kijken of deze game een speciaal plaatsje in Skate's Soccer Hall Of Fame zal krijgen. Lees ook waarom hij zo gebrand is op het testen van de nieuwste soccergames.



Wakker worden!



Oorlog in de zestien.

ACTUA Soccer

RAPPORT

GRAPHICS	5^5
GELUID	5^5
ORIGINALITEIT	4^0
SPEELBAARHEID	5^0

- ▲ Het is en blijft voetbal
- ▼ Slecht camerawerk
- ▼ Rommelig
- ▼ Houterige spelers

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 119,95 Bfr. ca. 2150
Fabrikant: Gremlin
Distributeur: Columbia Tristar
Tel. 035-6250720



Rommelig, beperkt en vervelend, zo kan ik Actua Soccer in het kort omschrijven. Misschien voedsel voor de zware voetbaljunkies die alles vreten, ik kan het in ieder geval niet verteren.
SKATE

WRAAK

Net als een aantal collega's van me begon ik al vroeg bij de lokale voetbalclub. Groen-Wit werd mijn opstapje naar N.A.C. Breda en al snel kwam ik terecht bij het Nederlands elftal onder de achttien. Neerlands grootste talent was opgestaan (zeiden de trainers), maar ik besloot mijn voetbalschoenen aan de wilgen te hangen. Ik kreeg namelijk de kans een miljoenencontract te tekenen bij een grote platenmaatschappij en dat kon ik natuurlijk niet laten schieten.
Helaas raakte mijn rapcarrière in het slop (ik kon de roem niet aan) en doordat ik zo'n lange tijd uit de roulatie was geweest, kon ik vervolgens fluiten naar mijn vroegere basisplaats in het nationale team.
Mijn wraak ten opzichte van mijn voetbalverleden uit ik sindsdien in het verslaan van tegenstanders op het digitale gras.

TRAININGSSCHEMA

Tegenwoordig kun je me vinden op het PU-kantoor waar ik inmiddels een vast trainingsschema heb samengesteld. Heren collegae zijn daar niet al te blij mee, want wat ze ook proberen, met groots gemak weet ik ze steeds weer te verslaan. Dit leidt vaak tot frustraties en zelfs handgemeen, daar alle redactieleden beschikken over een winnaarsmentaliteit. Maar ze kunnen natuurlijk niet op tegen mijn mentale kracht die gevoed wordt door weemoedige gedachten aan mijn korte doch glansrijke voetbaltijd. Ach, ik vind het prima, op deze manier kan ik mijn toch wel tragische voetbalhistorie wat draaglijker maken. Zal Actua Soccer mij opnieuw tot eenzame hoogte doen stijgen?

AFDRUIPEN

Eén voor één komen de tegenstanders de speelzaal binnendruppelen (Power Unlimited beschikt over een computerruimte die haast even groot is als de gemiddelde arcadehal) en stuk voor stuk druipen ze na vijf minuten weer af, meer speeltijd geef ik ze namelijk niet. Met welk team ze ook spelen, het maakt mij niets uit. Het enige team waar ze van af moeten blijven is het Nederlands elftal, dat lijkt me duidelijk.



Vol op z'n gezicht.

HOUTEN SOLDAATJES

Normaal gesproken verneder ik met veel plezier mijn tegenstanders, maar dat is deze keer absoluut niet het geval. En dat heeft niets te maken met het niveau van mijn opponenten, maar aan de kwaliteit van Actua Soccer.
Het spel is namelijk erg lastig speelbaar en de cameramoves zijn ook niet om over naar huis te schrijven. Is het normaal dat je bij een ingooi eerst een paar seconden moet nadenken voor je weer weet welke richting je de bal ook weer uit speelt?
Nee, over Actua Soccer kan ik kort zijn. Stuntelig camerawerk, voetballers die ogen als houten soldaatjes en rommelige taferelen die het speelplezier niet bevorderen. Heren, ik houd het voor gezien, bel me maar zodra er weer wat beters op de markt komt.

POWER TIP

Een dag balletje trappen tegen een blinde muur is opwindender.

review

ADIDAS Power Soccer

Vandaag de dag zijn goede sportspelletjes goud waard. Adidas is hier op een slimme manier op ingesprongen, met als gevolg een met reclameboodschapjes doorspekte soccergame. Eens kijken of we door de bomen het bos nog wel kunnen zien.



Hoe zal ik 'm nemen?

PERSOONLIJKER

Ho, stop! Mocht mijn inleidend stukje ietwat negatief overkomen, dan neem ik dat bij deze terug. Adidas heeft er aardig wat geld ingepompt, zo te zien. Wat een intro, godallemachtig! En kijk eens aan, je kunt weer lekker met clubteams aan de slag. Op dit moment worden alleen de Franse, Engelse en Duitse ere -en eerste divisionisten vertegenwoordigd, maar uit betrouwbare bronnen heb ik vernomen dat weldra ook andere Europese competities aan bod zullen komen. Ik weet niet hoe dat met jullie zit, maar ik speel liever met clubs dan landenteams, 't is allemaal wat persoonlijker op de een of andere manier.

FAT EXTRA'S

Ik zweer het, dit spel is gewoonweg the joint. De moves zijn supervet, de graphics dope en er zijn crazy fat extra's waar je van gaat kwijlen.

Veel voetbalspellen weten zich nauwelijks van de grijze massa te onderscheiden, deze doet dat dus zeker wel. Ken je een game waarbij je een goal à la Maradonna kunt maken (zogenaamd koppend, maar stiekem intikkend met het handje)? Of herinner je die karatetrap van Eric Cantona misschien nog? Je krijgt hier de kans om die zelf ten uitvoer te brengen.

Verder is er aan technische hoogstandjes geen gebrek en als klap op de vuurpijl (tevens Adidas' trots, je kent 'em wel van de commercial) is er de Predator Kick.

PREDATOR

Het mooie van Power Soccer is dat elke speler over individuele kwaliteiten beschikt (die overigens in de loop van de wedstrijd afnemen). De ene is tactisch/technisch sterker terwijl de ander weer meer loopvermogen heeft. Knap bedacht en gemaakt, al maakt het allemaal geen moer meer uit wanneer je de alom gevreesde Predator Kick beheerst, want daarmee verandert elke voetballer in een menselijk kanon. Of je met deze supertrap nu vanaf vijf of vijfenveertig meter schiet, je trapt er zo snoeihard mee dat de keeper bij ontvangst van de bal, met leren knikker en al door het net heen vliegt alsof het niks is.

En is dat nu niet een move die je altijd al in zo'n game wilde hebben? Ik in ieder geval wel. Er is toch niets verkeerd aan het toevoegen van wat fantasiemoves en -schoten in een verder zeer realistische soccergame?

Tel daarbij de vele andere bonussen op (zoals het hilarische commentaar van twee kibbelende dames, die over alles behalve voetbal lullen) en je komt onherroepelijk tot de conclusie dat Adidas Power Soccer één van de vetste sportgames aller tijden is. Period.

Onhoudbaar voor de kiep.





Schot met warpspeed.



Even rustig de situatie overzien.

RAPPORT

GRAPHICS 9^5

GELUID 9^5

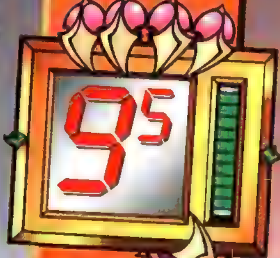
ORIGINALITEIT 9^5

SPEELBAARHEID 9^5

Veel extra's

Dope graphics

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129,95 Bfr. ca. 2350
Fabrikant: Psychnosis
Distributeur: Columbia Tristar
Tel.035-6250720



POWER TIP

Gebruik niet te vaak dezelfde speler voor de Predator Kick, die kost namelijk meer kracht dan een normaal schot.

NFL Gameday

American Football is één van de grootste balsporten van de wereld en de kans dat je als speler de veertig haalt met al je lichaamsdelen op hun oorspronkelijke plaats is bijna te verwaarlozen. Aanvalluuh!!!!

GORILLA'S

De kans dat wij hier in Nederland ooit met z'n allen het museumplein bezetten om de overwinning van pakweg de Amsterdam Admirals te vieren, lijkt mij uitgesloten. Want hoewel het spel zelf gebaseerd is op moord en doodslag zit je bij zo'n wedstrijd een paar uur te kijken naar een klompje uit de kluiten gewassen gorilla's die aanstorm-opstellingen en neersla-tactieken door zitten te spreken, terwijl het werkelijke gevecht vaak maar luttele seconden duurt. Daar word je niet opgewonden van, toch?

RUKKEN, TREKKEN EN SJORREN

Affijn, het spel NFL Gameday zit ongeveer net zo in elkaar. Er kan flink geschopt, gebeten en getackled worden, maar dan moet je wel eerst de Grote American Football Rule Bijbel gelezen en uit je hoofd geleerd hebben, want na de prachtige intro kwam ik voor zo'n oneindige hoeveelheid onbegrijpelijke tactische beslissingen te staan, dat het zweet me snel uitbrak.

BASH, PRESS EN ROBBER

Ik koos voor de Chargers en mocht aantreden tegen de San Francisco 49'ers. Nu werd het ingewikkeld. Moest ik kiezen voor de 3-4, de Nickel, de Shotgun, Bash, Robber, Press, Safety Spy, Full Rush, Cloud, Bull Rush, Full Dog of de Slant? Of zou het misschien beter zijn om de Man Under, de Spread, Rush and Shoot, 3wide, Umbrella of de CB Blitz te nemen?
Ik had geen flauw idee en terwijl geen van de gekozen tactieken overeen leek te komen met de moves die mijn poppetjes maakten, werden ze volledig in de pan gehakt.
Als ik in balbezit was deed de bovenste button 'hut, hut, hut' en de rechter 'haik, haik, haik'. Dan hitte ik de onderste en kreeg het achterste mannetje de bal in z'n kloten geduwd. De hel brak los.

KRUIPEN EN KNORREN

Het veld veranderde in een bloedbad, waarin geen regels schenen te gelden. Wanhopig drukte ik alle knoppen in, maar de ongelukkige met de bal werd volledig geplet door het aanstormende vijandige team. Geen meter (of yard, zoals dat in de States heet) kwamen de Chargers vooruit en na een paar trieste probeersels namen de 49'ers het van me over. Waarom weet ik niet, maar de computer wist altijd wel een gaatje in mijn verdediging te vinden. Kruipend en knorrend probeerde ik de aanstormende beren te weerstaan, maar mijn team delfde een wel heel wreed onderspit. Touchdown na touchdown kreeg ik om mijn oren gesmeten en binnen de kortste keren had ik een historische achterstand. Toen ik zag dat de 49'ers inmiddels met 49-0 voorstonden, hield ik het voor gezien. American Football is niet mijn sport.



Shotgun? Nickel? 4-3? Huh?


Au?


Rukken en trekken


Vrij baan, Dré komt eraan!


Kruipen en sjorren


Heb ik honing aan m'n reet?



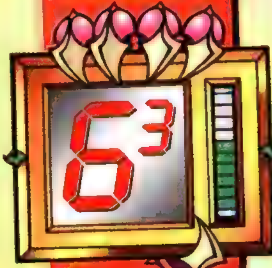
Schop vanuit het achterveld.

RAPPORT

GRAPHICS	7°
GELUID	7°
ORIGINALITEIT	6°
SPEELBAARHEID	5°

+ Rukken, Trekken, Sjorren
− Veel geluid en weinig actie
− Niet te begrijpen
− Niet voor Europeanen

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129,95 Bfr. ca. 2350
fabrikant: Sony Interactive
Distributeur: Columbia Tristar
Tel.035-6250720



Ik denk dat dit spel zeer geschikt is voor Amerikaanse kids, hoewel ook de fans van de Amsterdam Admirals misschien wel wat nieuwe ruk-, trek- en sjor-moves ervan kunnen opsteken. Maar geef mij maar voet- of basketbal. Dat is tenminste te begrijpen voor simpele Europeanen zoals jij en ik.

ANDREAS



NHL Faceoff

Hier in Nederland heeft het woord hockey een beetje bijsmaak. Soms zegt men weleens 'hockey, da's voetbal met een stokkie', maar niets is minder waar. Hockey is oorlog met een stokkie.

AUW!

Waarom het woord hockey in ons kikkerlandje wordt geassocieerd met dat gajes uit het Gooi, dat met foeilelijke pakjes 'hacky' bedrijven op het vald van spartclub Bussum is moeilijk te begrijpen. Hockey speelt zich namelijk af op het ijs. In de meest dope sportte-nues. En vergeleken met het dat saaie hacky is het echte hockey een regelrechte oorlog.
Hockey bedrijven is gevaarlijk. Voor je auw kan zeggen heeft je tegenstander de voortanden uit je bek geslagen of je smoel verwerkt tot gehakt. De hockeystick is een dodelijk wapen en de auto die sneller optrekt dan een weggemepte puck moet nog worden uitgevonden. Een nogal wreed spel dus, alleen weggelegd voor de meest geharde gasten onder ons.

IJZINGWEKKEND

Gamers hebben lang moeten wachten op een spel dat de spanning en actie van de hockeysport wist weer te geven. Of de graphics waren lousy, of de gameplay suckte. En als dat wel snor zat, zag je de puck niet meer. Kortom: het was de hoogste tijd voor een hockeyspel zonder flauwekul.
En dat is er nu: NHL Faceoff. Een superspannend sport/vechtspel met een grote hoeveelheid teams en spelers. De bewegingen zijn supernatuurgetrouw en het geluid ijzingwekkend echt. Bij elk bochtje of remmetje, vermindert je snelheid en hoor je hoe je schaatsen zich door de ijslaag heen snijden. Ook de graphics zijn top, waardoor het nu eens geen constante zoektocht is naar het bevroren bami-schijfje.

BODY CHECK!

Lichtelijk vreemd aan NHL Faceoff is de besturing. Je gebruikt maar twee knoppen: één om te passen en één om te schieten. Je begrijpt in het begin dan ook niet waarom [illegible]
dat er zich onder de toetsen onder je wijsvingers allemaal geniepige moves verschuilen. Druk maar eens zo'n knopje in als je vijand voorbij zoeft. Je houdt hem dan eventjes aan zijn shirtje vast, zodat hij met zijn porum op de ijsvloer belandt. [illegible]


Shit, puck vergeten!


Wie wil er naar de tandarts?


Klaar voor de ijspret?


Daar kan Rintje nog een puntje aan zuigen.

POWER TIP
Breek z'n botten.

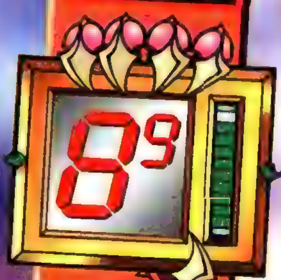
POWER TIP
[illegible]

RAPPORT

GRAPHICS	9.0
GELUID	9.0
ORIGINALITEIT	8.0
SPEELBAARHEID	9.5

- Oorlog met een stokkie
- Perfecte bediening
- Topspel voor twee personen
- Geniepige moves

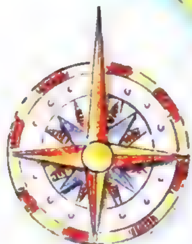
PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129,95 Bfr. ca. 2350
Fabrikant: Sony Interactive
Distributeur: Columbia Tristar
Tel.035-6250720



[illegible] arena. De tanden vlogen alle kanten op en de ijslaag werd bedekt met [illegible]
ANDREAS

Zoek de Schat!

Ontdek waar ze begraven liggen...





5 goudstaven van f 5.000,-

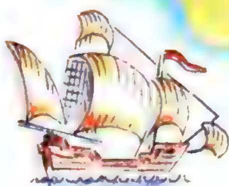


Honderden kisten met wel 1.000 Flippo's





200 Nintendo Game Boys



JE KAN DE SCHAT VINDEN MET ADVENTURE FLIPPO'S EN EEN SCHATKAART. IN DE SUPERMARKT LIGT NU FLIPPO MAP AANVULLING NR. 3 MET ALLEDRIE DE SCHATKAARTEN. HIEROP STAAN VERSCHILLENDE GEHEIME AANWIJZINGEN.

HOE MEER ADVENTURE FLIPPO'S JE SPAART, HOE MAKKELIJKER JE DE OPLOSSING KAN VINDEN.

ZE ZITTEN IN DE ZAKKEN CRISPY CHIPS, SUPERCHIPS, HAMKA'S EN DORITOS.



103 FM RADIO 538

Luister elke dag om 17.02 uur naar Radio 538 met aanwijzingen voor het vinden van de schat.

FLIPPO MAP AANVULLING NR. 3 LIGT NU IN DE SUPERMARKT.

Smiths

Wil je geen Smiths producten kopen en toch meedoen aan 'Zoek de Schat'-actie, stuur dan een briefje met je naam, adres en woonplaats en een losse postzegel van f 1,50 (ter dekking van de handling- en portokosten) in een voldoende gefrankeerde envelop naar 'Zoek de schat, Postbus 40054, 6203 CS Maastricht. Binnen drie weken krijg je dan zwart-wit kopietjes van achterzijden van drie Adventure Flippo's thuisgestuurd. Medewerkers van Smiths Food Group bv en haar reclamebureau zijn van deelname uitgesloten

Actua Golf



Bogus.



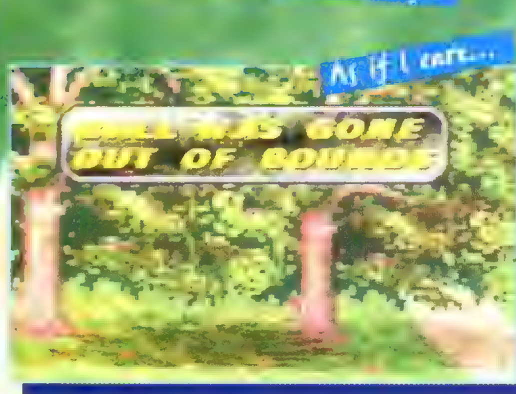
Een splijtende vlag.



Wassen en watergolf.



Leuk zo'n graspatroontje.



As if I care...

RAPPORT

GRAPHICS 5

GELUID 2

ORIGINALITEIT 5

SPEELBAARHEID 5

- Nep
- Saai
- Lelijke graphics
- Geen geluid

PLAYSTATION
Prijs: ƒ ±119,95 Bfr. ca. 2150
Fabrikant: Actua
Distributeur: Columbia Tristar
Tel.035-6250720



Golf is nep, Actua Golf is nog nepper. De animaties zijn gemaakt van gemalen poppestront en over het geluid kan ik weinig zeggen, aangezien het er niet is. Misschien iets voor rijkeluiszoontjes in hun drollevanger, maar zelf zou ik er niet aan beginnen.
ANDREAS

Is het bij echte sport zaak de tegenstander gebroken ribben en andere kwetsuren te verkopen, de nationale trots te verdedigen om dan uiteindelijk als volksheld op het balkon van de stadsschouwburg toegejuicht te worden; het edele golfspel zit heel anders in elkaar.

POEN

Golf is een nobele zaak. Ten eerste moet je flink veel poen op je bankrekening hebben staan en ten tweede moet je je weten te kleden. Terwijl het bij echte sport gaat om kracht, doorzettingsvermogen en skills, gaat het bij het golfspel meer om de juiste stand van je hoedje, de perfecte matching van je broek bij je schoenen en het gewicht van je Rolex.

BALLETJE BALLETJE

Mensen zonder poen hebben op de golfbaan niets te zoeken. Een beetje tegen zo'n balletje aan lopen slaan zonder American Express Goldcard is saai en als je minder verdient dan de uitgebuite gastarbeider die je golftas heen en weer draagt, kan je maar beter thuis blijven en TV kijken.
Met een beetje pech is er dan ook nog eens een avondvullend verslag van een of andere golfwedstrijd aan de gang - altijd in een land waar het zo'n dertig graden warmer is dan hier - dus ga je maar lekker gamen.
Het allerlaatste waar je dan zin in hebt is om een potje digitaal te gaan golfen, maar daar denken die knakkers van Actua blijkbaar heel anders over. Dus doe je golfclubs maar weer in je golftasje: er moet gegolfd worden.

HOLE

Ik rij in mijn golfkarretje de digitale baan van Actua Golf op en schrijf me in voor de Amateur Tour. Mijn gecomputeriseerde tegenstander luistert naar de naam Sam Spangler en mag beginnen. Hij slaat het kleine balletje richting hole. Prima toch?
Nu ben ik aan de beurt. Wat zal ik kiezen: de putter, de driver, een iron, of een wood? Ik ga voor de driver en maak me klaar voor de klap. In de rechterbenedenhoek stel ik in waar en hoe hard ik dat kleine rotballetje ga raken en stel ik de richting van mijn winnende slag nog even bij.
Ik sla en ...

BOGY? BOGUS!

Shit! Mijn balletje land helemaal niet op de green! Halverwege is 'ie weggewaaid en heeft de wind hem in een walgelijk geanimeerde pixelboom doen belanden! Precies achter de stam ligt het kreng glunderend op me te wachten.
Met de iron numero 6 ga ik hem wel even een lesje leren! Op volle kracht ram ik dat balletje uit het bos, hoog over de hole heen in het bos aan de andere kant.
Terwijl Sam Spangler al lang klaar is en in het clubhuis (de 19e hole ha, ha!) z'n zevende Martini achterover slaat en de schemering begint in te zetten, sta ik daar nog tegen die bal aan te rossen. En opeens, als door een wonder, rolt dat kleine kreng het gaatje in! 153 boven par! Wat een rotspel!

X-MEN

Children Of The Atom

RAPPORT

GRAPHICS	9^0
GELUID	8^8
ORIGINALITEIT	8^9
SPEELBAARHEID	8^5

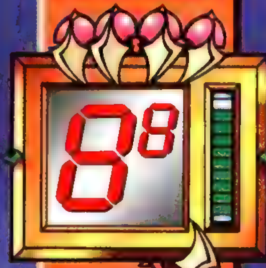








SATURN
Prijs: ƒ 149,- Bfr. ca. 2475
Fabrikant: Capcom
Importeur: Dimension Plus
Tel.050-3129818

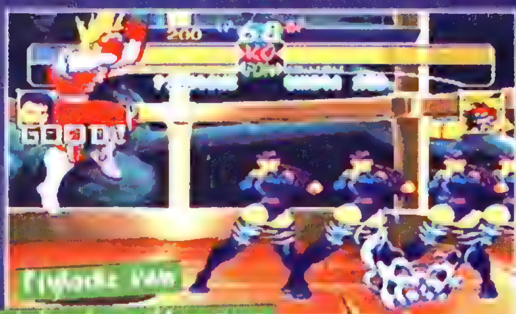


[illegible]

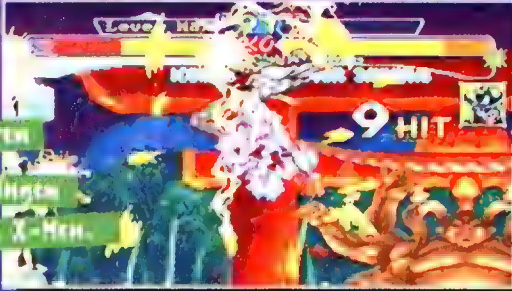
X-Men, Children Of The Atom is een geslaagde poging om een comic om te zetten in een computerspelletje. Als je een beetje bekend bent met de wereldberoemde mutanten familie dan weet je dat Capcom zich heel wat op de hals gehaald heeft om zich aan dit heilige genootschap te wagen.



Iceman stampt ff uit de grond.



Psylocke van de bekende walkengroep X-girls.



Er gebeuren de vreemdste dingen in de wereld van de X-Men.

SKRUMP!

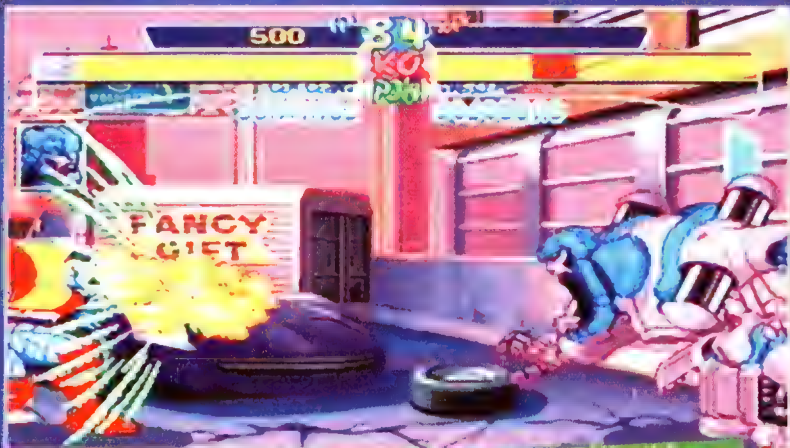
Dezelfde nevel van fantasie die om mij heen hangt wanneer ik de avonturen van Wolverine en de zijnen van het papier af lik, nam bezit van mij toen ik het X-Men spel in de Saturn Drive geplaatst had. Ik kon niet meer normaal denken, zien of horen. Het geborrel van gevaarlijke zuren en andere laboratorium geluiden werd afgewisseld met geschreeuw van een bloeddorstige mensenmassa die zich gereed maakten voor een mutanten barbecue. Hemel op aarde dus.

SHAKT!

Hoewel de X-Men familie inmiddels flink is uitgegroeid, heeft men zich hier beperkt tot een aantal kernleden. Te weten de vrouwelijke wervelwind **Storm**, de half houthakker, half wild beest: **Wolverine**, de man met de X-ray eyes: **Cyclops**, de superbabe **Psylocke** die met haar samurai zwaard al heel wat castraties op haar naam heeft staan. En dan hebben we nog de ijskoude sneeuwpop **Ice Man**, de geautomatiseerde krachtpatser **Colossus**, de zesarmige sexbom **Spiral**, de edelmetalen vechtkunstenaar **Silver Samurai**, de dolgedraaide electrician **Omega Red** en de reuze robot **Sentinel**. De functie van eindbaas wordt dit keer vervuld door de levende kanonskogel **Juggernaut** en de opper rotzak **Magneto**.

SKBKOW!

Op de special moves is bij X-Men niet bezuinigd. Iedere character is voorzien van een ruim scala aan bijzondere aanvallende bewegingen. Uiteraard afgestemd op de mutant in kwestie.
De gevechten vinden plaats op locaties die



Sentinel drops bombs like Hiroshima.

Naast kindervriend Wolverine is Freddie Krueger een watje.



...we al kennen uit de comic. Sommige van deze arena's bestaan uit maar liefst drie niveaus. Wanneer je je tegenstander hard genoeg tegen de grond slaat, zak je meteen door de vloer.
In de Danger Room wordt er met je brein gesold. Het interieur van dit laboratorium verandert constant. Zo kan het zijn dat je het ene moment denkt dat je op de bodem van de oceaan staat, terwijl een paar seconden later de illusie gewekt wordt dat je in de jungle bent. Maar laat je niks wijsmaken je bent in de handen van professor Xavier's mutanten familie: X-Men!



Sentinal ruft Spiral uit de weg met z'n dodelijke adem.



Silver Samurai vermenigvuldigt zichzelf.

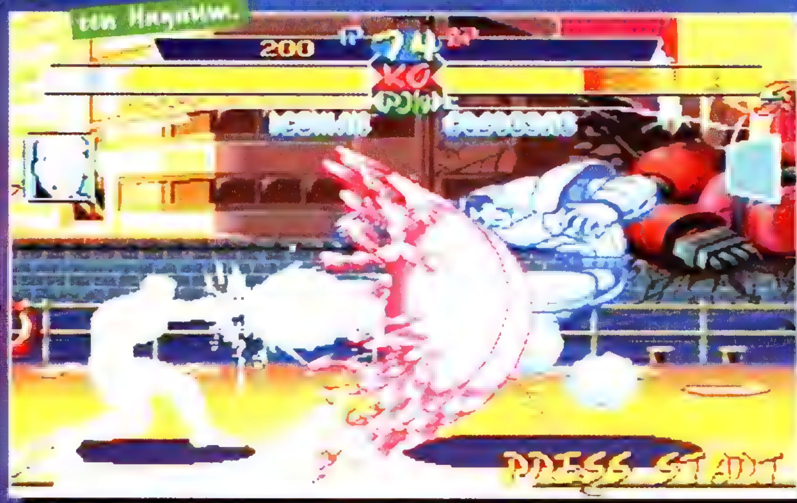
POWER TIP

Lees ook de comics!



Omega Red is een schijterdje.

Iceman maakt van Colossus een Magnum.



X-MEN: Geen doorsnee helden

X-Men is de best verkochte comic aller tijden. In 1990 werd er van één nummer van X-Men maar liefst zeven miljoen exemplaren verkocht. Het is dan ook niet zo wonderlijk dat er dit najaar een X-Men TV serie en een X-Men speelfilm gelanceerd wordt. Maar wat maakt X-Men nou zo bijzonder?

SUPER KNEUSJES

De characters uit X-Men zijn geen doorsnee helden. In tegenstelling tot andere superhelden als Batman en Spiderman zijn de X-Men geen mensen die zich verschuilen onder strakke velgekleurde stoeipakjes. De X-Men zijn mutanten. Genetische experimenten wiens superkrachten eerder een vloek zijn dan een zegen.
De X-Men zijn outcast. Ze worden regelmatig opgejaagd en vervolgd door de 'gewone' mensen. Waarom? Omdat ze anders zijn. En het is juist het onaangepaste dat de X-Men zo'n groot succes maakt. Met al hun problemen, dillema's en vijanden lijkt het erop dat de characters uit X-Men meer menselijke trekjes bezitten dan Batman en Robin samen.
Is de drijfveer achter de Caped Crusader het verpulveren van het kwaad, bij X-Men weet je soms niet meer wie of wat nou het kwaad vertegenwoordigt. Zo is Wolverine, een alcoholische houthakker turned wild beest, niet alleen het meest agressieve maar ook het populairste personage uit de serie. Een heuse anti held dus.

PAPPA & MAMMA X

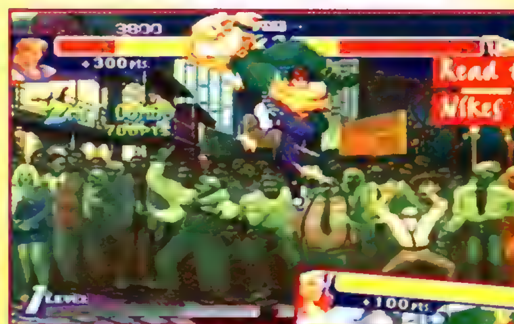
De geestelijke ouders van X-Men zijn Marvel's top-auteur Stan Lee en tekenaar Jack Kirby. Om af te rekenen met onoverwinnelijke superhelden als Superman (het paradepaard van Marvel's grootste concurrent DC) introduceerden zij al eerder meer menselijke superhelden als The Incredible Hulk, Spiderman en The Fantastic Four. Met X-Men creëerden zij echter het ultieme team van sociaal onaangepaste superhelden. De in 1963 gelanceerde eerste lichting bestond uit Cyclops, Marvel Girl, Angel, Iceman en Beast. Dit originele X-Men team werd samengesteld door de invalide en telepathische professor Charles Xavier alias Professor X. Zijn doelstelling achter het opzetten van de X-Men was om de mensheid er van te overtuigen dat mutanten de kwaadste niet zijn. Toen in de jaren zeventig het succes van X-Men een beetje begon in te zakken, lanceerde Marvel een veelvoud aan spinoffs van de oorspronkelijke serie. Inmiddels zijn de X-Men gemuteerd tot een netwerk van tientallen afsplitsingen. Er nu zijn maar liefst acht verschillende X-Men teams, drie X-Factor teams, een Generation X, een X-Force, The Avengers, The Champions, The Defenders en een internationaal team Excalibur. Stuk voor stuk samengesteld uit mutanten, genetische experimenten en getergde zielen.

KEES





Guy springt uit z'n vel van woede.



Read these Nikes asswhipe!



Nash kiks ass.



POWER TIP
Gebruik de supercombo alleen als je tegenstander niet oplet.

Als je dacht dat de dagen van Streetfighter geteld waren dan heb je het mooi mis! Ryu en Chung Li zijn terug van nooit weggeweest in de geheel vernieuwde Streetfighter Alpha.

Streetfighter

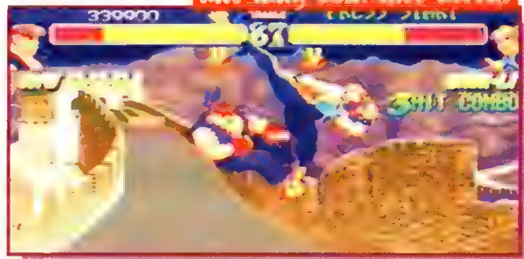
Ken & Ryu, de Peppie & Kokkie van de vechtsport.



THEY'RE BACK!

The fighters are back and this time it's for real! En dat terwijl bijna iedereen dacht dat deze vechtspel klassieker door de zich razendsnel ontwikkelende vooruitgang niet meer dan een nostalgische hersenschim was geworden.
Maar Capcom laat zich niet kisten. Na het fiasco van Streetfighter The Movie, en dat gold zowel het spel als de film, leek het erop dat de straatvechters definitief uitgeknokt waren. De mythe brokkelde af. Op steeds meer jongenskamers werden de posters van Blanka omgeruild voor het portret van Goro. Het enige relikwie dat de Streetfighter mythe in de afgelopen jaren nog een beetje in stand heeft gehouden, is de geanimeerde video-film. Zonder dat kleinood was Streetfighter zonder enige twijfel verbannen naar het verdomhoekje. Maar zo ver heeft het niet hoeven komen.

Chun Li is een paar pondjes aangekomen, maar dat mag hem niet deren.



OUDE GARDE

Streetfighter is de dans der vergetelheid ontsprongen en heeft de leunstoelninja's weer wat voer gegeven voor de komende maanden. Geen high-tech, drie dimensionale, ultrasone versie maar gewoon recht toe recht aan knokken zoals we dat al jaren gewend zijn. Zeker wel de moeite waard maar geen gigantische doorbraak in de computerspelletjes markt. Het blijft natuurlijk oude koek.
Het enige echte verschil tussen Streetfighter Alpha en haar voorgangers zit hem in de characters. Onder het motto opgeruimd staat netjes hebben de jongens en meisjes van Capcom flink huisgehouden in het vechtersbestand. Van de oude garde zijn alleen **Ken, Ryu, Chun Li, Sagat** en uiteraard de opper rotzak **Vega** overgebleven. De nieuwe aanwinsten zijn zo hip en up to date dat ze zo uit een of andere discotheek lijken opgepikt. Ditmaal geen Oosterse wijsgeren maar straatvechters uit de Amsterdamse binnenstad.



POWER TIP
Probeer het gevecht te beëindigen met een combo, dat levert punten op.

AANWINSTEN

Charlie is een blonde knaap met de kop van een studiebol en het lichaam van een beroepsmilitair. Zijn favoriete muziek is naar alle waarschijnlijkheid Andre Rieu.
Guy is een Nike-dragend straatschoffie wiens vechtstijl het midden houdt tussen die van de ninja's uit het mystieke Oosten en die van de gangs in de straten van Amsterdam Oost. Hij beukt net zo hard als de nieuwste beats van kletsmajoor Extince die op zijn walkman dreunen.
Birdie is een ex-portier die in de veronderstelling leeft dat punk weer in is. Getooid met een hanekam en een paar piercingen op de verkeerde plaatsen, maakt dit onmens gehakt van zijn tegenstanders terwijl hij luidkeels de muziek van Hepie & Hepie meezingt.
Sodom is, net als zijn broer **Gomora**, een ninja robot die gespecialiseerd is in het zaaien van dood en verderf. Aan zijn voeten heeft hij slippers en op zijn brein-chip in zijn hersenpan ploinkt de

Sodom, een robot-ninja op slippers, maakt geen grappen.

Super combo in full effect, jammer dat ie geblokt wordt..

Guy laadt z'n super turbo powers op.

Mister Vega krijgt klappies.

Super smashing turbo combo finish.

Birdie Num Num.

ALPHA

RAPPORT

GRAPHICS	89
GELUID	84
ORIGINALITEIT	54
SPEELBAARHEID	93

▲ Combo's & Super-combo's

▲ Supercounters

▲ Andere vechters

▼ Tijd voor iets nieuws

SATURN
Prijs: ƒ 149,- Bfr. ca. 2675
Fabrikant: Capcom
Importeur: Future Zone
Tel.010-4369350



Streetfighter Alpha is sinds lange tijd weer een intens leuke versie van dit inmiddels eeuwen-oude vechtspel. De vraag is natuurlijk wel hoeveel versies we nog moeten verteren alvorens Capcom eens wat nieuws verzint.

KEES



Het kwaad in de gedaanten van Vega en Rose.

muziek van de Party Animals.
Adon houdt eigenlijk niet van muziek. Deze thai bokser heeft jaren lang samen met Sagat getraind maar dat is nu zijn grootste rivaal. Om zijn agressie op te laden luistert hij daarom naar de nieuwste CD van Tatjana.
De nieuwe dame in het spel luistert naar de naam **Rose**. Ze is gehuld in dure merkkleding uit de hoofdstad van Frankrijk en behangen met juwelen uit de Afrikaanse binnenlanden. Vechten kan ze niet maar ze krijgt haar tegenstanders tegen de vloer door ze te bedwelmen met het speciaal voor haar ontwikkelde Chanel 666. Haar favoriete muziek is zonder enige twijfel Mary J Blige.

COMBO'S EN COUNTERS

Streetfighter Alpha blaast nieuw leven in een oud vogeltje. Hoewel er op het eerste gezicht weinig veranderd is aan het spel komt het toch als redelijk nieuwerwets uit de bus. Vooral de combo's en counters zijn prachtige aanwinsten.
Ook de nieuwe characters mogen er zijn maar toch vind ik het jammer dat ze zoveel van de oude garde met pensioen hebben gestuurd. Het was tof geweest als ze bijvoorbeeld Honda en Dhalsim in de roulatie hadden gehouden.
Maar laat ik niet al teveel zout op deze slakken leggen, want deze verse Streetfighter mag er zonder meer zijn.



Dit is niet het moment om een hartaanval te krijgen Guy!



De elegant geklede Rose molesteert Ryu.

review

Alone in the Dark 2

Deel 1 van Alone In The Dark kwam uit in 1992, deel 2 verscheen twee jaar later en in de PU van mei 95 bespraken we deel drie. En nu is het dan de beurt aan Alone in the Dark deel... 2. Huh?!



RAPPORT	
GRAPHICS	7°
GELUID	7°
ORIGINALITEIT	4°
SPEELBAARHEID	5°

- ▲ Kriepie
- ▼ Slechte besturing
- ▼ 'Please wait, loading'
- ▼ Oud spul

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 119,95 Bfr. ca. 2150
Fabrikant: Infogrames
Distributeur: Columbia Tristar
Tel.035-6250720

5⁸

Vooral door de roltige besturing ben ik niet echt over dit spel te spreken. Daarbij komt dat ik het irri vind om oud spul op een nieuw systeem te krijgen. Heeft er dan niemand bij Infogrames een leuk idee voor een nieuw spel? Moeten ze mij maar eens bellen.

BAS

REVOLUTIETJE

In 1992 was deel 1 van dit spel een revolutietje op technologisch gebied. 3D graphics en verschillende camerastandpunten zorgden voor een nog niet eerder gezien realisme. Deel twee zag er nog beter uit maar was niet veel anders dan het voorgaande deel. Hooguit wat betere graphics en geluid maar dat was dan ook alles. Deel drie onderscheidde zich wel van de eerste twee delen en werd dan ook met veel enthousiasme ontvangen. Vreemd genoeg wordt op de PlayStation deel twee als eerste uitgebracht. Vraag me niet waarom, ik heb namelijk geen flauw idee.

KRIEPIE

Aangezien het al weer een tijd geleden is dat we de hoofdrolspeler, detective Edward Garnby, op pad hebben gestuurd, is het niet geheel overbodig om te kijken wat er in het verleden zoal gebeurd is.
In deel 1 was het de bedoeling om een mysterieuze zelfmoord in een kriepie huis te onderzoeken. Deel twee (en dus het deel waar deze review over gaat) speelt zich ook grotendeels in zo'n huis af. De naam van dit pand is zeker niet Huize Weltevree. Nee, dit aan de prachtige Californische kust gelegen optrekje heet Hells Kitchen. Dit keer ben je op zoek naar een schattig roodharig, en ontvoerd, meisje.

Het wicht wordt ergens in het huis vastgehouden en dus zul je het hele huis af moeten zoeken om haar te kunnen bevrijden. En je kunt er op rekenen dat een hoop ellendelingen alles proberen om je van je heroïsche plannen af te houden.

PIJN EN MOEITE

De ellende begint al in de tuin. Meteen zodra je de heg over bent geklommen, word je lastig gevallen door een zootje goed bewapende zombies.
Op zich niet zo'n probleem, als ik niet de grootste moeite had gehad om Edward te besturen. En als je na enige tijd denkt de besturing zo'n beetje onder de knie te hebben, verandert het camerastandpunt plotseling en kun je weer opnieuw gaan wennen. Het heeft me dan ook een hoop pijn en moeite gekost om verder te komen in dit spel. Gelukkig heeft de PlayStation een prettige controlpad, want om dit, zoals op de PC, met een keyboard te doen lijkt me helemaal een hel.

PLEASE WAIT

Jammer genoeg was het niet alleen de besturing die tegenviel. Misschien dat dit spel zoveel jaar geleden opmerkelijk was maar nu is het een middelmatig spel, zeker gezien de mogelijkheden van een systeem als de PlayStation. Nog steeds verschijnt er om de zoveel seconden de boodschap 'Please wait, loading'. Als men er wat meer tijd en geld tegenaan had gegooid dan hadden ze dit spel kunnen upgraden en er een echt snel PlayStation spel van kunnen maken. Nu is het niet meer dan een ondertussen achterhaalde 3D game. Volgens mij is de reden dat men een PlayStation koopt dat je nieuwe en heftige spellen kunt spelen en niet dat je oud spul krijgt voorgeschoteld.



Dit wicht moet gered worden.



It's a long way down.



Gaat de bar nu al dicht!



Pardon, mag ik er even langs.



In de Brandweer-greep.



De kinderkamer, gezellig hè?

Dawn Patrol Head to Head

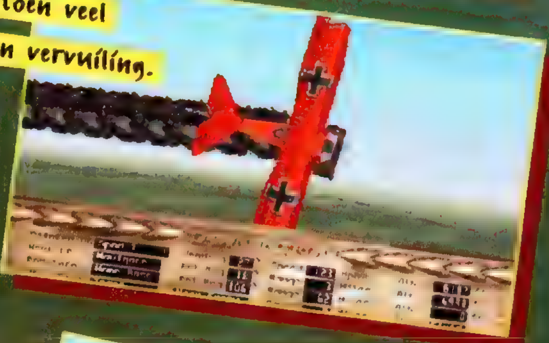

Tod an der Engelschmann!


Dat noemen we een sandwich.


Een andere blik op de wereld.

We vliegen er weer eens uit, deze keer naar de Eerste Wereldoorlog, met de bedoeling er als een Ace weer uit te komen.


Even poseren voor onze oorlogscorrespondent.


Wist men toen veel van vervuiling.

SLACHT-PARTIJ

Het verbaast me iedere keer weer hoeveel spellen er zijn gemaakt van een van de grotere slachtpartijen van deze eeuw: de eerste wereldoorlog. Dawn Patrol is er weer zo eentje; net als bij andere WO I games wordt gedaan alsof 'dogfighten' in primitieve tweedekkers vooral een leuke bezigheid is, terwijl het in werkelijkheid natuurlijk een serieuze kwestie van leven of dood betekende. Maar dat terzijde, we spelen games per slot van rekening voor de lol en niet om er een beter mens van te worden.

INSTALL... ZUCHT

Hoewel het installeren van een spel meestal een saai onderwerp is, moet ik het er toch even over hebben. Dawn Patrol biedt namelijk de mogelijkheid tot spelen in naar keuze VGA of SVGA. Omdat ik zoals gewoonlijk de beste kwaliteit beeld op het scherm wilde zien, ging ik natuurlijk voor de SVGA-versie. Daartoe werd van mij verwacht dat ik een speciale SVGA-driver voor de videokaart ging installeren. Op zich geen probleem, ware het niet dat de meegeleverde drivers m'n videokaart wel identificeerden, maar niet in staat bleken om een herkenbaar SVGA-beeld op het scherm tevoorschijn te toveren. Vele pogingen later gaf ik het maar op en aanvaarde met tegenzin de gewone VGA-beelden. Grrr...

Ter compensatie kreeg ik wel de mogelijkheid aangeboden om de gevechten van Q-sound te voorzien, wat -als de luidsprekers op de juiste manier staan opgesteld- heel aardige 3D geluidseffecten kan opleveren.

POWER TIP

Vergeet niet de opties te bekijken: eeuwig leven en ammo unlimited!

SPEELBOEK

Bij het starten van het spel krijgt de speler de inhoudsopgave van een boek te zien dat in vier hoofdstukken een overzicht geeft van de geschiedenis van de eerste luchtoorlogen die de mens heeft gevoerd, inclusief biografieën van een aantal van de Top Guns van toen.

Als de speler van het lezen de smaak te pakken heeft gekregen en zin krijgt om zelf de lucht in te gaan, dan kan dat meteen vanaf de bladzijde waar hij of zij op dat moment is. Een fraaie manier om een boek te lezen. Maar wat vooral telt is natuurlijk [illegible]

CUSTOM WAR

Aangenaam verrast constateerde ik dat Head to Head in de VGA-mode lekker snel is en voor de verandering maar twee camerastandpunten kent: een vanuit het vliegtuig en een buiten het vliegtuig. Een welkome afwisseling in dit genre, waarin tegenwoordig zoveel camerastandpunten mogelijk zijn dat [illegible]

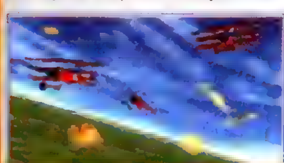
Te kiezen [illegible]

De [illegible] Dawn Patrol kan [illegible]

Von Richthofen's Flying Circus.

The First Air War — The Flying Circus — Dawn Patrol

The manoeuvrability of the Camel could only be matched by the Fokker Triplane designated the Dr1. This aircraft entered service in August 1917 and was flown by many famous pilots including the 'Red Baron', Manfred von Richthofen who had his Fokker painted red.
On July 26th, Jagdgeschwader No.1 was formed with Richthofen in command. The Jagdgeschwader was in effect a fighter wing and consisted of 4 Jastas (Jagdstaffeln).
The fighter wing was a compact, self-contained group that could be



THE MISSION

The Flying Circus has moved to the Arras area to clear the air of allied patrols. 2 Fokker Triplanes led by Richthofen intercept an allied bombing mission.


Duitse VGA-tweeling.

RAPPORT

GRAPHICS	7,5
GELUID	7
ORIGINALITEIT	6,5
SPEELBAARHEID	8

+ Snel in VGA
+ Aan te passen missies
+ Interactief
− Niet werkende SVGA-drivers

PC CD-ROM
Prijs: ƒ ± 79,95 Bfr. ca. 1450
Systeemeisen: 386-25, 4 meg RAM, 1 meg schijfruimte, Double speed CD-ROM speler, geluidskaart, joystick.
Fabrikant: Empire Interactive/Rowan Software

7,3

Lang niet slecht deze flight-/vechtsim. Niet origineel of zo, maar dat is niet altijd een vereiste.
BEN

Ruim een half jaar na de eerste Ridge Racer komt Namco met deel 2, wat zeg ik, met Revolution! Het lijkt wel een wasmiddel. Is de nieuwe Ridge Racer inderdaad revolutionair verbeterd?

REVOLUTIE?

Om gelijk maar de vraag in de intro te beantwoorden; Ridge Racer Revolution is op een aantal punten zeker beter dan de eerste versie maar revolutionair is het allerminst. Het ziet er allemaal nog gelikter uit, dat is een ding dat zeker is; net even scherper, strakker en verzorgder. Qua geluid is er niet veel veranderd maar dat was ook niet nodig. De auto's klinken goed, er zijn veel verschillende muziekjes te selecteren en de commentator heeft wat meer tekst gekregen, al begrijp ik niet wat ie nou met een tekst als "locked on target" bedoelt, want de wagens zijn echt niet met raketjes uitgerust ofzo. En dat die gast elke keer roept dat ik zo'n "great start" heb gemaakt, geloof ik na de tiende keer ook wel.

MOEILIJKER

Een interessantere verbetering is de achteruitkijk spiegel. Als je de inside view kiest, zie je automatisch wat er vlak achter je gebeurt en dat is soms handig want zo kun je een tegenstander die wil inhalen de pas afsnijden.

Het circuit is compleet vernieuwd met hier en daar wat meer spektakel dan de vorige versie maar echt veel anders is het niet. Daar komt bij dat het in feite nog steeds één circuit is dat in de 'advanced' en 'expert' mode hier en daar is uitgebreid. Het circuit is wel een tikkie moeilijker geworden want er zijn wat meer bochten waar je niet op volle snelheid doorheen kunt, zelfs niet met de Ryukyu, de auto met de beste grip op de weg.

Net als in deel 1 krijg je, als je de eerste drie circuits winnend afsluit, drie extra circuits maar dat zijn eigenlijk precies dezelfde alleen rij je ze nu in omgekeerde richting. Dat maakt het overigens wel een stuk lastiger.

RACEMONSTERS

Standaard heb je slechts de keuze uit vier auto's: de F/A Racing; de beste allrounder, de Ryukyu met de beste wegligging, de Yellow Solvalou met de beste acceleratie en de Blue Solvalou die de hoogste topsnelheid heeft. De Ryukyu heeft duidelijk mijn voorkeur omdat het nieuwe circuit zoals gezegd heel wat strakkere bochten kent dan de vorige versie.

Gelukkig is er een mogelijkheid om het aantal te kiezen auto's uit te breiden. Hoe doe je dat? Simpel (alhoewel simpel?), probeer in het spelletje 'Galaga '88' (een soort space invaders dat je voor het spel begint op je scherm krijgt) alle veertig vijandelijke ruimtescheepjes neer te knallen. Als dat lukt, wordt je keuze uit het wagenarsenaal uitgebreid met maar liefst acht andere bolides. En dat is nog niet alles. Voor de echte topcoureurs zitten er in ieder geval nog drie andere racemonsters verscholen in Revolution: 13th Racing Kid, 13th Racing en de White Angel.

BESTURING

De besturing van de wagens is goed en niet veranderd ten opzichte van de eerste versie. De PlayStation joypad ligt heerlijk in de hand bij dit soort racespelletjes en zeker als je de keuze hebt uit twaalf auto's is er altijd wel eentje bij die qua rijgedrag lekker in je vingers ligt.

Toch mis ik dit keer de ultieme controle over de auto en dat is de schuld van Sega Rally. Het is misschien flauw om te zeggen maar ook Ridge Racer Revolution (net als alle andere racespellen die ik tot nu toe onder de



Aan scherpe bochten geen gebrek.

RAPPORT

GRAPHICS	9⁰
GELUID	9⁵
ORIGINALITEIT	6⁵
SPEELBAARHEID	7⁰

- ▲ Bloedsnel
- ▲ Mooi vormgegeven
- ▲ Verbeterd
- ▼ Maar niet revolutionair

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 169,50 Bfr. ca. 3050
Fabrikant: Namco
Importeur: Dimension Plus
Tel.050-3129818



Ridge Racer Revolution is beter dan de eerste Ridge Racer en die was al goed. Alleen zijn de verbeteringen volgens mij niet zo 'revolutionair' dat bezitters van de eerste versie deze niet mogen missen. Voor anderen, en iedereen die over twee PlayStations kan beschikken, is het z'n geld zeker waard.

POWER TIP



De 'geheime' White Angel.

Het is weer druk op de brug.



Ridge Racer



Heuveltje op.



De babe met de lange benen houdt de bordjes weer keurig omhoog.

knoppen heb gehad) kan niet tippen aan de fijngevoelige besturing van Sega's 'wonderkindje'. Met name bij scherpe bochten komt dat manco naar voren want op het moment dat je de gasknop even loslaat en daarna in de bocht het gas er weer vol op zet, raak je de controle over de auto vrijwel volledig kwijt. Het is dan ook bij sommige bochten onmogelijk om de vaart erin te houden en tegelijk de vangrail te ontwijken. Bij de eerste versie van Ridge Racer schreef ik weliswaar dat de besturing weinig te wensen overliet maar ja... toen had ik Sega Rally ook nog niet gespeeld. (Daarom krijgt Revolution qua speelbaarheid ook een iets lager cijfer dan de eerste versie, want ik weet nu dat het beter kan.)

TWEE SPELERS

Een belangrijke verbetering in deze Ridge Racer versie is het feit dat je het spel met z'n tweeën kan spelen. Alhoewel, belangrijk is het eigenlijk alleen als je kan beschikken over twee PlayStations en een linkkabel. Heb je een vriend die ook een PSX heeft, dan kan deze uitbreiding zeker de aanschaf van Revolution rechtvaardigen want racen is gewoon het leukst als je het samen met een ander doet (racen is plezier voor twee, zou ik bijna zeggen). Het is alleen meer dan jammer dat die twee spelers optie niet gewoon in het spel zit ingebouwd.

TOF

Misschien dat ik tot nu toe een beetje negatief ben geweest in mijn beschrijving van Revolution en dat zou niet terecht zijn. Ridge Racer is gewoon een tof racespel en Revolution heeft op het gebied van graphics, speelbaarheid en keuzemogelijkheden duidelijk meer te bieden dan z'n voorganger. Toch had ik van een opvolger iets meer verwacht, zeker nu de programmeurs de mogelijkheden van de 32-bit machines steeds beter lijken te gaan gebruiken.

Diegenen die de eerste versie van Ridge Racer nog niet hebben maar wel een lekker racespel voor hun PlayStation zoeken, kan ik Revolution zonder meer aanbevelen. Heb je Ridge Racer al dan betwijfel ik of Revolution genoeg toevoegt om een nieuwe greep in je portemonnaie te rechtvaardigen. Mooier? Jazeker! Beter? Zonder meer! Een revolutie? Nou nee!



Vol gas op de finish af.

POWER TIP



Daar is ie weer... de tunnel.



Gladde graphics.



Revolution

SUPER STARDUST

Een klassieker van toen, gemaakt door de industrie van nu, met de graphics van nu maar de gameplay van toen, dat was de bedoeling. Oké, klinkt goed. Let's check this out!


Woehaa, hoogtevrees...


Aha, de Lekke Banden Bende.


Big Mouth strikes again.

Mooi en dodelijk.


Gelikt fightertje.


Destroy!

OUDE DOOS

Vroeger, toen de Aarde nog jong en onbedorven was, speelde men in de arcade shoot'em ups die tof waren om te spelen maar verder eigenlijk vaak niet om aan te zien waren. Niemand stoorde zich hieraan, om de eenvoudige reden dat er toen nog geen betere graphics bestonden. Space Invaders, Missile Command, Galaxy, Asteroids... wat beeldkwaliteit betreft zijn we nu gelukkig een paar generaties verder. De gameplay van genoemde klassieke titels staat echter nog steeds recht overeind - zozeer zelfs dat ik nu nog steeds een versie van Space Invaders op m'n eigen PC heb staan.

POWER TIP

HET TOEN VAN NU

Het leek de firma Gametek wel een goed idee om die spanning van toen opnieuw te verkopen, al was het maar vanwege de sentimentele waarde, zo laat Gametek's PR-afdeling in een begeleidend schrijven weten.

Best, als het maar een tof spel is geworden. De specificaties beloven van alles: high speed scrolling, geanimeerde 3D graphics, enorme eindbazen, tig soorten wapens. En het mooie is: een 386 met 4 meg RAM zou al voldoende zijn om dat arcade gevoel van toen terug te krijgen!

VERNIETIG ALLES!

De nostalgische gevoelens dienen zich meteen aan bij het zien van de software, die nu eens niet op een CD staat, maar gewoon op een stuk of vijf diskettes. Net als lang geleden, ergens in het begin van de jaren negentig. Na het legendarische commando 'install' begint de diskdrive te piepen en te knarsen ten teken dat de installatie begonnen is.

Als het hele Super Star Dust spel veilig en wel op de harde schijf staat, krijgt de speler een schietspel voorgeschoteld dat één simpel doel heeft: vernietig alles. Om dit te kunnen volhouden moeten er tevens wapens en powerups opgepikt worden.

Het speelvlak, waarbij soms van bovenaf en soms van achteren op het geweld wordt neergekeken, biedt een griezelige aanblik: de ruimtescheepjes en wapens doen onmiddellijk aan vroeger denken, maar de graphics zijn onmiskenbaar van nu. Verwarrend, maar goed gedaan.


Carnaval is voorbij, sucker!

UIT IS IN

Al net zo van vroeger is de manier van scrollen die in sommige levels wordt gebruikt. Als je aan de ene kant van het scherm uit beeld vliegt, kom je er onmiddellijk aan de andere kant weer in. Wat mij betreft niet de fraaiste manier om door een spel te manoeuvreren, maar authentiek is het wel.

Als even later het knalfeest is begonnen, krijgt ook de hedendaagse gamer onweerstaanbaar de neiging om even een paar leveltjes te spelen. Niet om even terug in de tijd te gaan, maar gewoon om even een degelijk spel te spelen. Daarmee is meteen het belangrijkste gezegd.

RAPPORT

GRAPHICS	8,5
GELUID	7,5
ORIGINALITEIT	6,5
SPELBAARHEID	8

- ▲ Speelt net zo prettig als vroeger
- ▲ Ziet er mooier uit dan vroeger
- ▲ Ook voor 386'ers (net als vroeger)
- ▼ Af en toe onhandige bediening (net als vroeger)

PC
Prijs: ƒ 99,- Bfr. ca. 1785
Systeemeisen: 386, 4 meg RAM, 20 meg schijfruimte, VGA, geluidskaart.
Fabrikant: Gametek
Distributeur: PMR
Tel.023-5424716

7,5

Een geslaagde remake van een speltype dat zijn waarde al lang geleden heeft bewezen.

BEN

review

Tussen al het PC pentium geweld verschijnt er zo nu en dan een 2D platformspel zonder hoge systeemeisen dat wel ultra cool is. Realms of Chaos is zo'n spel. Het ziet er ook nog geweldig uit en loopt als een konijn met peper in z'n reet.

SIMPEL VOLDOET

Zodra je met installeren begint, krijg je gelijk drie keuzen voor je snufferd. Optie 1 is het hele spel op je harddisk zetten, optie 2 is alleen de shareware versie downloaden en optie 3 is het spel spelen vanaf de CD-ROM. Je computer hoeft (voor de verandering) niet een ultra hardcore pentium te zijn, een simpele 386 computer is al genoeg om dit spel te kunnen spelen.

NARIGHEID

Er zijn weer eens problemen op een planeet ergens in het universum. Dit keer is het de planeet Mysteria die in de narigheid zit. Een ievele schaduw overschaduwt (wat dacht je anders dat een schaduw doet) al enkele jaren Mysteria en al zijn inwoners.
Buiten mensachtigen lopen er op deze wereld ook nog goblins en een katachtig ras rond en die zijn mensen niet erg gunstig gezind. Endrick en Elandra zijn broer en zus en zijn beide speciaal getraind om hun wereld te redden van deze schaduw. Hij is goed voor het stevige knokwerk en zij is lenig en snel en kent ook nog een paar toverkunsten. Toen ik begon met spelen dacht ik dan ook te moeten kiezen uit broer of zus. Nee dus, broer is zus en zus is broer. Confused? Het is heel simpel, druk op de gele gamepadknop en Endrick verandert in z'n schattige zusje. Andersom is natuurlijk ook mogelijk. (Volgens mij hebben we hier te maken met een incestueuse travestiet, maar dat is een ander verhaal.)

GAVEN

De tocht gaat door bossen en langs watervallen, onderaardse grotten en kastelen en overal is er wel iemand die het onze held(in) moeilijk maakt.
Vanwege hun verschillende speciale gaven moet je vaak, en op tijd, omschakelen van held. Doe je dit niet dan heb je een grote kans dat Endrick in een afgrond valt waar Elandra zonder enig probleem overheen was gesprongen. Elandra schakelt met haar vuurballen zonder enig probleem boven haar hoofd hangende vleermuizen uit, terwijl je met Endrick vruchteloos om je heen aan het meppen bent.

ALLES KOST GEMS

De tegenstanders die je uitschakelt, laten vaak een item achter. De meeste zorgen ervoor dat je levensmeter weer wordt aangevuld maar er is er ook een die je vergiftigt totdat je een tegengif vindt. Er zullen op je weg ook standbeelden opduiken die binnenin allerlei goodies verborgen hebben. Sloop ze en vind dingen als powerups en een magic shield.
Helaas is ook in deze wereld niets gratis. Een powerup kost je bijvoorbeeld vijftig gems (zeg maar edelstenen) en ook Elandra's vuurballen kosten gems. Het is dus zeer belangrijk om daarvan zoveel mogelijk onderweg op te pikken. Je komt ze overal tegen maar wees niet te hebberig want dat kun je wel eens met de dood bekopen.

Afmakuuh!

Die zal onderhand wel honger hebben.

Een goede sprong of een spies in je reet.

Stoer wijffie die Elandra.

Zusje gooit er wat vuurballen tegenaan.

Dat lijkt een ongelijke strijd.

Endrick kijkt niet op een hoofdje meer of minder.

RAPPORT

GRAPHICS	8^{0}
GELUID	8^{5}
ORIGINALITEIT	7^{5}
SPEELBAARHEID	8^{0}

▲ Loopt op een 386
▲ [illegible]
▲ Prachtige graphics
▼ Dom verhaal

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 69,95 Bfr.ca.1260
Systeemeisen: 386, 537K vrij, Vga graphics card.
Fabrikant: Apogee
Distributeur: Diamond Soft
Tel.0591-634333

8^{0}

[illegible]
P.S. Special thanks to Big John for helping me out with this game and for a great time.
SAE

REALMS OF CHAOS

PSYCHIC

Twee maanden terug was Silent Steel je van het op interactief film-gebied. Nu is Psychic Detective het beste wat je op dit terrein kan overkomen. Maar je hebt er eigenlijk wel een afstandsbediening voor nodig.



Ja, dat doet pijn.

PSYCHIC FLASH

Dit is geen spel. Het is ook geen film in de traditionele zin van het woord. Psychic Detective is namelijk beide. Doe je niets, dan vormen de beelden op de drie CD's samen een complete film, die je als elke andere film kunt bekijken. In dat geval wordt het hele verhaal verteld vanuit het perspectief van de hoofdrolspeler, een paranormaal begaafde detective die voor zijn brood optredens in nachtclubs geeft. Dat doet deze Eric Fox onder de artiestennaam The Psychic Flash.

VERTROUW NIEMAND

Op zekere dag wordt Eric ingehuurd door de mysterieuze Laina Pozok die hem vraagt een onderzoek in te stellen naar haar vader's dood. Dit is het begin van een avontuur dat Eric op de rand van de waanzin brengt. Het brengt hem in contact met een wereld waarin niemand te vertrouwen is, en iedereen de krachten van Eric wil gebruiken voor hun eigen geheime doelen.

BINNEN ZONDER KLOPPEN

Als film is The Psychic Detective zonder meer een geslaagd produkt, maar er is meer. Dit is per slot van rekening een interactieve film en dat betekent onder meer dat de kijker mag meedoen.

Zodra er andere personen te zien zijn, verschijnen er boven de filmbeelden iconen met afbeeldingen van de betreffende personen. Door zo'n icoon te selecteren dringt de Psychic Detective het hoofd van die persoon binnen, waarna de kijker/speler de film verder ziet vanuit het perspectief van deze persoon.

MINDFOKKERS

Op deze manier kun je veel gesprekken van twee kanten voeren door afwisselend de icoonhoofden van de gesprekspartners te selecteren. Spectaculair wordt dit wanneer je in het hoofd van een moordenaar duikt. Het ene moment ben je de dader van een moord, het volgende moment ben je het slachtoffer en staar je in het gezicht van de moordenaar die je zojuist was.

Terwijl je zo van hoofd naar hoofd reist, gaat Eric de psychic detective zelf gewoon verder met waar hij mee bezig was. Als je teruggaat in je eigen hoofd en dus weer Eric zelf wordt, moet je dan ook niet gek opkijken als hij 'plotseling' op een heel andere plaats is dan waar je hem achterliet.

AKELIG

Soms verschijnen er behalve iconen van hoofden ook iconen van voorwerpen in beeld. Door zo'n voorwerpicoon te selecteren krijgt Eric een 'retro-cognitieve flash': hij ziet als het ware wat het voorwerp zag, maar dat op zo'n bizarre en verwrongen manier dat je de eerste keer denkt dat er iets mis is met het beeldscherm.

Zoals het een goede psychic betaamt ziet Eric niet alleen helder, maar hij voelt daarbij ook van alles, wat tot uiting komt in huiveringwekkende angstkreten en andere geluiden die deze multimediaproduktie akelig compleet maken.

POWER TIP

Afstandsbedieningen voor PC's bestaan geloof ik nog niet, draadloze toetsenborden wel.

WIE VAN DE DRIE?

Behalve gedachten ontvangen kan Eric ook zenden. Dit betekent dat bepaalde personen zo gemanipuleerd kunnen worden dat ze zich naar keuze agressief, vriendelijk of onderdanig gaan gedragen.

Het effect hiervan is echter maar tijdelijk, en de gevolgen onvoorspelbaar. Gebruik je psychische krachten op acteurs die zelf ook meer kunnen met hun geestkracht, dan weten ze dat ze gemanipuleerd worden en zullen ze meestal averechts reageren.

WASSUP MET DAT?

Het precieze verhaal van de Psychic Detec-



Je moet je scheren schat.

RAPPORT

GRAPHICS	9⁰
GELUID	9⁰
ORIGINALITEIT	9⁵
SPEELBAARHEID	9⁵

- Bijzondere perspektieven
- Veel verhaallijnen
- Intuïtieve bediening
- Goede films

PC CD-ROM
Prijs: f 119,- Bfr. ca. 2140
Systeemeisen: 486-66, 8 meg RAM, 20 meg schijfruimte, geluidskaart.
Fabrikant: Electronic Arts
Distributeur: PMR
Tel.023-5424716

9³

Is er nog wat op de PC vanavond? Jazeker. De toekomst van de interactieve film is begonnen, en wel op de meest spectaculaire manier die je je kunt voorstellen. Voortaan gaan we niet meer klikken maar zappen. Wat kan het digitale leven soms mooi zijn.
BEN

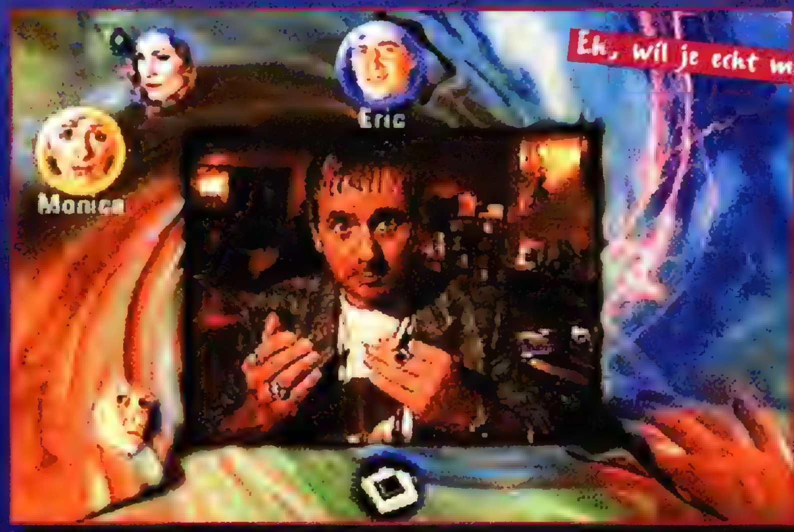
DETECTIVE


Psychic Battle bordspel.



Kruip gerust in hun hoofden.


Dokter Bibber strikes again.



Eh, wil je echt mij zijn?


De psychic tea is klaar.

tive is iedere keer anders, afhankelijk van de keuzen die de spelende kijker maakt. Als je niets doet worden alle keuzen voor je gemaakt en krijg je een film voorgeschoteld waarin het uiteraard slecht afloopt met Eric. Speel je mee, dan kan het ook nog steeds slecht aflopen met Eric, maar op verschillende manieren.
De film kan natuurlijk ook goed eindigen, en ook dat op meerdere manieren. Hoe dan ook, je doet er goed aan in eerste instantie iedereen te wantrouwen want soms lijkt de hele wereld tegen Eric te zijn.
Waar het allemaal precies om draait zal ik discreet verzwijgen - het blijft een film en daarvan moet je niet te veel van tevoren weten. Dit kan ik er wel over zeggen: alle verhalen zijn even spannend en mysterieus. Alleen al daarom is deze interactieve film een aanrader voor iedereen die wat heeft met het rare en het ongewone.

PSYCHIC TV

Behalve een versie voor de PC zijn er ook Psychic Detectives voor de 3DO en de PlayStation. Hier blijkt het grote nadeel van de Psychic Detective op PC. Al na twee minuten spelen wordt namelijk duidelijk dat je dit eigenlijk gewoon op een televisie moet zien, waarbij je idealiter met een afstandsbediening kiest in welk hoofd je gaat kruipen en welke acties je vanuit die positie gaat ondernemen. Ideaal dus voor de consoles, ook al omdat je door de slimme bediening meer dan genoeg hebt aan de paar knoppen op de controllers.
De console-versies zijn nagenoeg identiek aan de PC-versie, als je in deze laatste een Pentium chip hebt zitten tenminste. De Psychic 3DO en de Psychic PlayStation draaien het spel meteen in de hoge resolutie, PC-spelers kunnen kiezen welke kwaliteit (en daarmee gepaard gaande snelheid) ze willen installeren.

WISSELSPELERS

Ben ik nu van m'n PC-geloof afgevallen? Nope. Niet sinds er CD-wisselaars voor PC CD-ROM's bestaan die met gemak alle drie de schijfjes van de Psychic Detective tegelijk kunnen herbergen, zodat de aandacht voor het filmspel niet wordt onderbroken door die ontnuchterende mededeling 'Insert CD number 2'.

NORMALITY


Een normale gezellige zithoek.


Nu het badwater nog.

Verborgen tussen de stapel games die we deze maand kregen, lag een goudkleurig CD-Rommetje. Hij had geen doos of bijgeleverde manual en met viltstift was erop geschreven: 'Normality'. Tja, en dan word je natuurlijk rete-nieuwsgierig.


Zonnebril op in huis, is dat normaal?


Een doodnormale smerige keuken.



Geen tv willen kijken, is dat normaal?

RAPPORT

GRAPHICS	8°
GELUID	7°
ORIGINALITEIT	7°
SPEELBAARHEID	8°

- ▲ Mooie filmpjes
- ▲ Goede humor
- ▲ Soepele gameplay
- ▼ Normaal zijn sucks

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 79,95 Bfr. ca. 1450
Systeemeisen: 486 66Mhz, 8 meg Ram, Double speed CD-ROM, Geluidskaart, 12 Mb schijfruimte.
Fabrikant: Gremlin
Distributeur: Homesoft
Tel.023-5311241

75

Een heel mooi 3D adventure met een soepele gameplay. Daarnaast ook nog een koel verhaal en heel veel puzzelen om ergens te komen. Alles bij elkaar een tof spel.
BAS

IK VERVEEL ME ZO

We zijn, ergens in de verre toekomst, in een Land wat Normality heet en in een stad genaamd Neutropolis. De hoofdpersoon van dit verhaal loopt tegen een blikje te schoppen in een verder uitgestorven straat, en fluit een door hemzelf verzonnen en uiterst irritant deuntje. Kortom, hij loopt zich gruwelijk te vervelen.
Plotseling stopt er met piepende banden een politieauto naast de hoofdpersoon (We zullen hem voor het gemak maar Ap Normaal noemen). Voor hij het goed en wel door heeft, is Appie in de boeien geslagen en afgevoerd naar het hoofdbureau. Daar aangekomen wordt hij in een cel gesodemieterd met als aanklacht; het vrolijk op straat lopen fluiten.


Ab Normaal, aangenaam.

In deze tijd, in dit land en in deze stad is het namelijk verboden om je met leuke zaken bezig te houden. Alles wat ook maar een beetje amusant is of vermaak biedt, is strafbaar. Iedereen zit thuis voor de T.V. en kijkt naar door de regering goedgekeurde programma's.

NORM TROOPERS

Appie is waarschijnlijk aangegeven door een van de Norm Troopers. Deze ordebewakers van de overheid houden alles in de gaten en zorgen ervoor dat iedereen zich 'normaal' gedraagt.
Na zeven dagen cel, vlak voordat Ab vrijgelaten wordt, wordt er een briefje onder de deur door geschoven. Hierop staat dat er meer mensen zijn die zich vervelen en de situatie in hun land zat zijn en daar verandering in willen brengen. Als hij vrij is, wil Ab proberen om met deze groep in contact te komen.
Het enige probleem is dat Ab zodra hij vrijgelaten wordt, gelijk huisarrest krijgt en dus geen kant op kan. Voor zijn voordeur zit namelijk een van die zogenaamde Norm Troopers om ervoor te zorgen dat hij nergens heen gaat of zich abnormaal gedraagt.
Nu is Ab natuurlijk niet van plan om zich hier aan te houden. Hij kijkt dus eens rond in zijn kamer om te zien of er niet ergens een alternatieve uitgang valt te ontdekken.

ONTSNAPPEN

De opdracht voor de speler is duidelijk, ontsnap uit je kamer en zoek contact met die mysterieuze groep. In dit spel is het mogelijk om 360 graden in het rond te draaien en met de pijltjestoetsen kun je rondwandelen. Overal in de kamer zijn objecten waarmee je iets kunt doen. Klik op de rechter muisknop en er verschijnt een kereltje in beeld. Er zijn dan vijf opties, klik op z'n rechterarm om iets te doen, z'n linkerarm pakt objecten op en stopt het in je rugzak, de mond zorgt ervoor dat je met mensen kunt praten en door op de ogen te klikken kun je dingen bekijken. Als je ergens uit of in wil druk je op z'n buik. Verzamel zoveel mogelijk dingen want misschien heb je ze later nog nodig. Maar probeer eerst maar eens uit je kamer te komen.

review

CYBERIA 2

Hoe een op zich wat saaie bezigheid - onafgebroken de vuurknop ingedrukt houden - toch een aardige tijdsbesteding kan zijn.


Lopend schieten.


Vliegend schieten.


Rijdend schieten.

UNIEK

Eind 1994 kwam Interplay met een shoot'em up die uniek te noemen was. Cyberia was een adventure met arcade-actie die niet alleen opviel door z'n razendsnelle en afwisselende gameplay, maar vooral ook door de fraai gerenderde beelden, waarvan de kwaliteit tijdens het spelen nauwelijks verschilde van die van de filmpjes die de speler tussendoor te zien kreeg.

BIJNA THUIS

Het duurde maar liefst twee jaar om Cyberia deel 1 te maken. Het vervolg kostte minder tijd, want daarvan kregen we onlangs een bijna-af-versie toegestuurd, die toonde dat de makers hun grafische kunsten nog niet verleerd hebben, al hebben ze er blijkbaar ook niet veel bijgeleerd. Mooi is het allemaal zeer zeker, maar dat was deel 1 ook al, dus wat is het verschil?

TROUBLE SHOOTER

In deel 2 zijn er weer problemen met het Doomsday wapen met de codenaam Cyberia. Wat voor problemen dat precies zijn doet er niet zo toe, aangezien de speler maar drie manieren krijgt aangereikt om de problemen op te lossen: schieten, schieten en schieten. Dit klinkt misschien wat saai, maar in de praktijk van het spelen is het genoeg om alle aandacht op te eisen. Je moet namelijk afwisselend lopend schieten, rijdend schieten en vliegend schieten. Ook zijn er onderwater-levels waar je met een multi-purpose voertuig over de bodem rijdt om er je vernietigende werk te doen.

PUZZEL OF STERF

Volgens de advertentieteksten voor Cyberia moet de speler niet alleen maar schieten, maar ook puzzels oplossen. Dat is wat overdreven gesteld; de puzzels komen er allemaal op neer dat je moet voorkomen dat je neergeschoten wordt. Maar soms moet je daartoe niet alleen terugschieten, maar ook uitwijken. Kwestie van jezelf naar links of naar rechts puzzelen.

De besturing van de verschillende voertuigen gaat helemaal vanzelf en wordt bepaald door de software. Ook dit klinkt misschien wat saai, maar desondanks blijft de actie in Cyberia aantrekkelijk genoeg om door te spelen. Er zijn gewoon te veel tegenstanders en te veel afwisselende levels om je eraan te ergeren dat je zelf geen enkel voertuig kunt besturen. Ook doodgaan kan de pret niet drukken, want Cyberia 2 heeft zo'n snelle replay dat je na een paar seconden alweer midden in de actie zit.

> **POWER TIP**
> Niet nodig. Zo moeilijk is Cyberia 2 nou ook weer niet.

GELUID, LIP, ACTIE!

Als je je ondanks alle drukte toch even de tijd gunt om de graphics van het spel nader te bekijken, valt op hoe natuurgetrouw de bewegingen van de diverse Cyberianen zijn. Zelfs aan de 'lip-sync' is gedacht, zodat de bewegingen van de monden van de sprekers kloppen met de stemmen die de geluidskaart laat horen. Een detail dat op fraaie wijze toont met hoeveel aandacht dit spel is gemaakt.

ALL SYSTEMS GO

Ik speelde Cyberia op een nieuwe CD-ROM speler met zesdubbele snelheid in combinatie met een 32-bits geluidskaart en de arcade-ervaring was compleet. Voor de volledigheid draaide ik de twee test CD's ook op een double speed speler, en enigszins verbaasd zag ik dat de snelheid nauwelijks was afgenomen. Cyberia speelt namelijk volledig vanaf de CD, zodat de snelheid van de computer die er voor gebruikt wordt er niet zo heel veel toe doet. Je kunt het zelfs nog op een 386 spelen, al gaan met name de filmpjes tussendoor dan wel te traag om er met veel plezier naar te kijken.

RAPPORT

GRAPHICS	9°
GELUID	9°
ORIGINALITEIT	5°
SPEELBAARHEID	9°

- ▲ Zeer veel actie
- ▲ Zeer fraaie graphics
- ▲ Ook snel op tragere systemen
- ▼ Lijkt sterk op deel 1

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 119,95 Bfr. ca. 2150
Systeemeisen: 386-DX, 4 meg RAM, Double speed CD-ROM speler, geluidskaart, joystick.
Fabrikant: Interplay
Distributeur: Homesoft
Tel.023-5311241

8²

Net zo mooi als deel 1, net zo vol met actie en net zo fraai gerenderd. Maar mogen er de volgende keer wat echt nieuwe dingen in?

Spud! lijkt door het verhaal een spel voor de kleintjes maar laat je daardoor niet misleiden want Spud! is heftig en soms zelfs wreed. En de 360 graden view maakt het tot iets heel bijzonders.

KINDERACHTIG?

De vreselijke dokter Chillblane heeft Spud's opa gekidnapt en opa's speelgoedmachine. Opa is een simpele ziel die met behulp van gnomen, speelgoed maakt voor zoete meisjes en jongetjes. Dit speelgoed deelt hij eens per jaar uit, vanuit een slee die getrokken wordt door rendieren. Maar nu is opa dus gekidnapt en gaat Spud hem zoeken. Het is misschien een beetje kinderachtig verhaal maar dat is het spel absoluut niet.

360 GRADEN

Een van de bijzondere dingen aan Spud! is dat het een 360 graden view bezit. Je kunt dus alle kanten opkijken, dit betekent wel dat bijna alle gebouwen en plekken een enigszins ronde vorm lijken te hebben. Die 360 graden view is in het begin wat verwarrend, ik wist meerdere keren niet meer waar ik was maar het went gelukkig ontzettend snel.

Waar ik ook aan moest wennen was de inventory, dit is een kamer met een kast, een werkbank en dozen voor de konijnen en de gnomen. Op de werkbank staat een doosje, als je een object hebt opgepakt en je wilt het in de inventory plaatsen, moet je het object in dit doosje laten vallen en dan komt het vanzelf op zijn plek terecht. Verder bevat de inventory ook een save en load mogelijkheid.

POWER TIP

Met de moersleutel uit de kelder draai je de douche in tor zo dat rendier Donner er onder vandaan komt en naar de slee gaat.

WREED

Een aanwijzing dat Spud! niet voor de allerkleinsten is bedoeld, zijn bijvoorbeeld de afschuwelijke manieren waarop Spud kan doodgaan (hè hè hè) Je kunt worden gepletst of je krijgt een pijl door je hoofd geschoten en dat is niets voor tere kinderzieltjes natuurlijk.

Maar gelukkig is er een (eveneens wrede) manier om dit doodgaan te voorkomen. Je kunt gebruik maken van gnomen en opwindbare konijnen die je in het huis van opa vindt. Als je de situatie niet vertrouwt, kun je bijvoorbeeld een [illegible] voor je uit laten [illegible] en die laten spetsen.

De gnomen komen onder andere goed van pas als je ze uitrust met een gereedschapkist, op die manier kunnen ze een brug over een gapende afgrond voor je maken.

Mocht je toch nog het leven laten dan is er nog geen man overboord; je begint automatisch waar je gebleven bent voordat je dood ging.

PUZZELS

De puzzels zijn niet zo heel erg moeilijk. Het is zelfs opvallend dat dit spel, dat doorspekt is met flauwe humor en bizarre voorvallen, vergezeld gaat van heel logisch lijkende puzzels. Daarbij moet je wel opletten wat de figuren die je tegenkomt [illegible] van je willen. Vaak hangen ze ongevraagd een heel verhaal tegen je op met interessante aanwijzingen, dus het blijft opletten geblazen.

Grafisch ziet Spud! er erg mooi uit; het heeft een eerste persoon view die wordt afgewisseld met korte stukjes film. Om je een idee te geven, de tekeningen hebben iets weg van Little Big adventure.


Hoi, ik ben Spud!


De merkwaardige inventory.


Vliegspud!


Valspud!


Chillblane heeft behoorlijk huisgehouden.

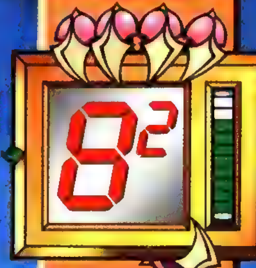
SPUD!

RAPPORT

GRAPHICS	8
GELUID	8
ORIGINALITEIT	9
SPEELBAARHEID	8

- Grappig
- Mooie graphics
- 360 graden view
- Origineel

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,- Bfr. ca. 1785
Systeemeisen: 486 SX 50 Mhz, 4 meg RAM, Double speed CD-ROM, geluidskaart, VGA, muis.
Fabrikant: Charybdis en Alternative Software
Distributeur: PMR
Tel.023-5424716



Spud! is een heel origineel spel met mooie graphics en grappige humor. De 360 graden view is misschien even wennen maar daarna wil je niet anders meer.

LAURA

Heb je geen zin in een gewone adventure omdat er te weinig actie in zit? Komt dat eeuwige geschiet je de neus uit en voel je meer voor een Hack'em up? Ben je niet van deze tijd en zie je de toekomst niet zitten? Ga dan terug naar het jaar 1086 met Conqueror.



Lief Draakje.



In een groen groen knollen knollenland.



Zou ie slapen?



Gebeurt me altijd op feestjes.

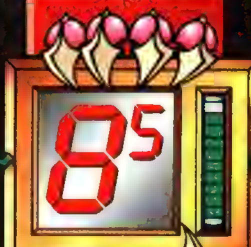
RAPPORT

GRAPHICS	9°
GELUID	8°
ORIGINALITEIT	9°
SPEELBAARHEID	8°

- ▲ Middeleeuwse muziek
- ▲ Variatie
- ▲ Uitgebreid
- ▼ Tegenstanders gaan snel dood

PC CD-ROM

Prijs: f 79,- Bfr. ca. 1425
Systeemeisen: 486DX 33, 8 MB RAM, 12 MB vrij, Double speed CD-ROM, SVGA, muis, geluidskaart, compatible met Win 95.
Fabrikant: Sierra
Leverancier: Computer Collectief
Tel: 020-6223573



Om dit spel te spelen heb je geen Big Puppy nodig. Een 486 en 8Mb Ram vrij en het is terug naar 1086. Wat mij betreft een heel erg koel spel. Goed voor wekenlang knokken, puzzelen en kijken.
BAS

BIG PUPPY

Met een slabbetje om m'n nek tegen het kwijlen kroop ik met trillende handen achter m'n gloednieuwe Pentium 133. Ben, Laura en ik delen sinds kort een kantoor en om dat heugelijke feit te vieren hebben we daar een nieuwe computer neergezet.
Conqueror spelen op deze computer is een genot. Alles gaat razendsnel en het beeld en geluid zijn perfect. Met een 32 Awe soundblaster en een Hex speed CD-Rom speler en ook nog eens 16 Ram onder de motorkap had ik eigenlijk ook niet anders verwacht.

GEWETENSVRAGEN

Het verhaal van Conqueror speelt zich af in Engeland in het jaar 1086. Je piept en kraakt in een harnasje door het ganse land... pardon dat moet natuurlijk ganse spel zijn.

POWER TIP

Druk bij de veldslag op automatisch en sit back and enjoy the war.

Na een prachtig introfilmpje kom je bij een optiescherm waar je, als je verstandig bent, begint bij Practice. Ik begon gelijk aan het spel en werd meteen overspoeld met gewetensvragen. Dood ik het nestje met jonge vosjes? Klik ik tegen een priester? Of verraad ik een ridder aan mijn landheer? Beantwoord de vragen en leer gelijk de waarden en normen van toen. Mocht je het allemaal goed doen dan word je al snel een gewetensvolle ridder. Daarna zul je je macht en rijkdom moeten uitbreiden. En dat is veel gevraag, geleen, geplant, gereis, georganiseer en gesodemieter.

HAKKUH

Het knokwerk was meer iets voor mij. In de practice mode kun je het knokken even oefenen voordat je het echte slagveld op moet. Eerst maar eens op een paard klimmen voor de Joust (steekspel). Hier is het de bedoeling om een houten pop te spietsen. Later in het spel wordt dit natuurlijk een echte tegenstander maar mij lukte het niet eens om een stilstaande houten pop te raken. Waarschijnlijk komt dat doordat ik en paarden niet echt goed samen gaan. Verder kun je in de Melee met een paar riddervrienden lopend het strijdperk betreden om je tegenstanders een deuk in hun helm te meppen.
Bij de Field Battle is het zaak om door middel van tactiek je mannen tot een overwinning te leiden. Maar het koelste vind ik toch wel de Castle Skirmish. Net als in de Joust en de Melee zijn de graphics in 3D maar hier loop je door een kasteel en met een groot assortiment aan steek- en slagwapens hak je je vijanden tot schroot.
Net Doom en Duke in de middeleeuwen.

Conqueror



Let's Boogie!



Mep 'm op z'n emmer.



Timber!!

KNIGHT'S CHASE
TIMEGATE

Knight's Chase komt uit de stallen van Infogrames, dat al eerder een grote klapper maakte met onder andere de Alone in the Dark serie. We zijn dus benieuwd naar wat Infogrames ons nu te bieden heeft.

Duivels bezoek.

Zit m'n haar goed??

Dubbele portie.

Sjis Kebab.

POWER TIP

Om door de kamer met de laserstralen te komen moet je zo dicht mogelijk langs de meubels kruipen en er het beste van hopen.

Get the fuck out of that room!!

Vlijmscherpe teksten in deze krant.

RAPPORT

GRAPHICS	7°
GELUID	7°
ORIGINALITEIT	7°
SPEELBAARHEID	7°

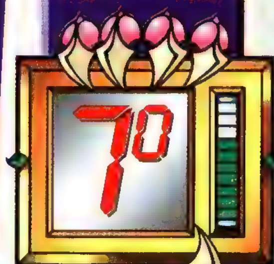
▲ Tempeliers hadden we nog niet gehad

▲ Aardig verhaal

▲ Aardige puzzels

▼ Korrelige graphics

PC CD-ROM
Prijs: f ± 110,- Bfr. 1995
Systeemeisen: 486 DX 33 Mhz, 8 MB RAM, VGA, 25 MB vrij op harde schijf, Double speed CD-ROM, geluidskaart. Compatible met Windows 3.1 en Windows '95, muis.
Fabrikant: Infogrames
Distributeur: Infogrames
Tel. 0032-24787090



Knight's Chase is geen uitblinker maar gewoon een leuk spel. Het scoort op vrijwel alle punten een keurige voldoende.

LAURA

INQUISITIE

Knight's Chase speelt zich voornamelijk af in het verleden. De hoofdpersoon, William Tibbs, moet zijn vriendinnetje, Juliette, terug vinden die in het verleden wordt vastgehouden door de inquisitie. Zelfs in 1996 ben je niet veilig voor die gasten uit 1329!!! William moet als Tempelier zijn lief gaan redden maar wordt daarbij zwaar tegengewerkt door Wolfram the Fox. Wolfram is een slimme jongen want hij heeft een dealtje gesloten met 'The Forces of Darkness'.

GESCHIEDENISLESJE

De ellende begon allemaal in 1119 toen de Tempeliers werden opgericht. Hun oorspronkelijke taak was de pelgrims naar Jeruzalem te begeleiden om aldaar het graf van Jezus te bezoeken. Maar al snel groeide de Christelijke ridderbeweging uit tot een grootmacht met zo'n 9000 kloosters.
In 1307 had de Franse koning Filips de Schone er schoon genoeg van. Filips, die behoorlijk langlopende schulden had bij de Tempeliers, liet samen met de Paus de beweging illegaal verklaren. Binnen een dag waren alle Tempeliers die zich in Frankrijk bevonden opgesloten in de gevangenis. Na een schijnproces werden de heren ridders allemaal ter dood veroordeeld. De leider van de Tempeliers spreekt nog een vervloeking uit over de hoofden van de Paus en Filips alvorens te veranderen in een hoopje as.

De held ziet er uit als een Jan Lul.

TERUG NAAR 1996

William wordt door een van de Tempeliers opgeroepen om behalve Juliette te redden ook nog eens en passant de schat van de Tempeliers te vinden. Een moeilijke klus, want alleen deze schat kan de geliefden veilig naar 1996 transporteren. Maar voordat dat hij haar kan redden, moet hij zelf wel eerst naar het verleden zien te komen.

KORRELIG

Het spel begint met een tekenfilmpje over twee vechtende ridders. De bewegingen die de heren maken zijn vloeiend en de kleuren zijn mooi. De graphics op het speelscherm, waar het verhaal zich voor het grootste gedeelte afspeelt, zijn helaas een stuk minder. De tekeningen zijn ontzettend korrelig, soms zo erg dat de gezichten van de karakters vervormd worden. En dat is jammer want als spel/verhaal is het best wel leuk.

De puzzels die je moet oplossen om het verhaal te spelen zijn oké. Ze zijn in ieder geval niet zo moeilijk dat je het spel van frustratie in een hoek gooit!
Er is gewerkt met verschillende camerastandpunten (ja, net als in Alone in the Dark). En dat betekent in dit geval dat je goed moet opletten waar zich wat bevindt, een kamer is makkelijk over het hoofd te zien.

Shockwave Assault

Invasion Earth & Operation Jumpgate

**Shockwave Assault is een shoot'em up die al te spelen was op 3DO. De bezitters van deze consoles mogen binnenkort hun duimpjes kapotschieten op deel 2.
Nu is het de beurt aan de PlayStation-piloten om ons zonnestelsel te behoeden voor een ET-invasie.**

POWER TIP
Zorg dat je je strikt houdt aan de opdracht en verspeel niet teveel tijd door alles en iedereen te willen neerschieten.

RAPPORT

GRAPHICS	7,8
GELUID	8,5
ORIGINALITEIT	5,0
SPEELBAARHEID	6,1

+ Goed acteerwerk
+ Mooie FMV-graphics
- Trage besturing
- Weinig actie

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 134,- Bfr. ca. 2415
Fabrikant: Electronic Arts
Distributeur: PMR
Tel.023-5424716

6,9

[illegible] schieten, dat is de typering van Shockwave Assault. De graphics zien er verzorgd uit en ook de vele FMV (Hollywood kwaliteit) stukjes mogen er zijn. De besturing heeft echter z'n beperkingen en het [illegible] is aan de magere kant. Het spel verveelt vrij snel.
[illegible]

INVASION EARTH

Shockwave Assault bestaat uit twee verschillende scenario's: Invasion Earth en Operation Jumpgate. Chronologisch gezien begint het verhaal bij Invasion Earth. Het is het jaar 2019. Al geruime tijd heeft het wereldwijde communicatienetwerk last van een vreemde storing. Dan, op een dag, wordt door een observatiesatteliet een vreemd verschijnsel waargenomen op de grens van een astroïden-gordel. Alle observatieposten die in een baan om de aarde draaien, richten hun apparatuur op de vastgestelde coördinaten. Tot grote ontzetting van de onderzoekers blijkt het hier niet te gaan om een naderende zwerm meteorieten maar om een grote vloot agressief ogende ruimteschepen. Nog voordat maatregelen ter verdediging genomen kunnen worden, is de invasie van fighters, driepoten, humansuckers en kruizers een feit. Gebruikmakend van een gifgas weten de aliens de weerstand van de mensen te breken. De aarde lijkt verloren.

DESTROY

Mis! Want wie hebben we daar? Ja, jij ja! Jij gaat de aarde maar weer eens effe redden van haar ondergang. Je cirkelt in een baan om de aarde in de Omaha, een HQ-Ruimtestation. Je maakt deel uit van een squadron fighters en bent belast met de verdediging van de aarde. Het eerste doel is de Nijldelta. Via de Nijl kom je uit bij de Vallei der Koningen, de piramide van Gizeh en uiteindelijk Caïro. De opdracht is simpel: verwoest alle buitenaardse installaties, vliegtuigen en andere junk... het maakt niet uit, als je het maar vernietigt en als het er maar buitenaards uitziet.

OMAHA

Je schip is uitgerust met lasers, raketten en een schild. Het is een magere uitrusting maar onderweg staan voorraad-depots waar je weer de nodige raketten, brandstof en energie bij kan laden.
Aan het begin van elke nieuwe missie word je gebriefd door de vluchtcommandant van de Omaha. Het doel wordt uitgelegd en gewaarschuwd wordt voor de aanwezigheid van speciale wapens die door de invaders zijn meegenomen.

ZEVEN JAAR LATER

Het vervolg Operation Jumpgate speelt zo'n zeven jaar later. De aliens werden van de aarde verdreven tot ver buiten ons zonnestelsel. De aardbewoners sloegen de handen ineen om alles wat vernietigd was weer op te bouwen. Een nieuw begin... Jammer! Daar zijn we weer! De aliens are back! De nachtmerrie begint opnieuw!



Dit was wat overbleef na de bloederige invasie.



In Zuid-Amerika moet dit bolwerk worden vernietigd.



Kill the bastards!



Kaboom!



Air to air bij de piramide van Gizeh.

Gaat het goed met me? Ik heb zin om weer wat aliens af te maken.

POWER TIP
Maak veel gebruik van je boosters om de vijandelijke fighters van je af te schudden en om de tijdslimieten te halen.

Een grote gun maar niets om op te schieten!

...Na een levelte of drie...

Nee! Niet daar!

...heb ik dit toch wel gehad...

Raketten bestrijd je met raketten.

...lijkt me zo...

RAPPORT

GRAPHICS	65
GELUID	70
ORIGINALITEIT	30
SPEELBAARHEID	50

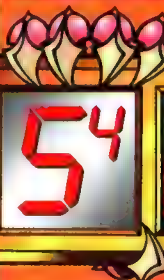
▲ Twee games in één

▼ Zuurstok graphics

▼ Goedkoop knokspel

▼ Goedkope shoot'em up/platform

MEGADRIVE
Prijs: ƒ 139,- Bfr. ca. 2500
Fabrikant: Novotrade / Virgin
Distributeur: Atoll Soft
Tel.030-2416016



Exo Squad is al geen bijzonder spel en de vreselijke zuurstokgraphics maken het er niet beter op. Er zijn ongetwijfeld mensen die het leuk vinden om op een regenachtige zondagmiddag eventjes een B-spelletje uit te spelen maar daar reken ik mezelf niet toe. Betaal voor Exo Squad niet meer dan een tientje bij de tweedehandszaak!

BJORN

In de toekomst zijn we nog luier dan nu en laten we onze vuile werkjes opknappen door neo-sapiens, genetisch gemanipuleerde supermensen met de kracht van een volwassen beer. Dat kan natuurlijk niet goed gaan!

KOLONIE

In het jaar 2040 hebben de mensen een nieuw thuis gevonden op de planeten Venus en Mars. Daar groeide natuurlijk helemaal niets maar een nieuwe technologie, Exotechnologie genaamd, bood uitkomst. Met deze technologie konden de ruimtekolonisten hun nieuwe akkers vruchtbaar maken om zich zo van voedsel te voorzien. Ze konden het alleen niet verkroppen dat ze letterlijk hun eigen boontjes moesten doppen maar er lag een oplossing in het verschiet.

SLAAFS DENKEN

Nog dat [illegible] zelfde jaar ontw[illegible] wetenschappers de zogenaamde neo-sapiens: de volgende stap in de evolutie van de mens: supersterk en met een stel hersens waarbij Einstein vergeleken een Neanderthaler is.
Ondanks die intelligentie gingen de neo-sapiens als makke schaapjes elke dag in de mijnen en fabrieken werken om het zware werk op te knappen. Totdat een neo-sapien opstond en zijn broeders overhaalde tot een revolutie tegen de mensen.
De veel sterkere en [illegible]mere neo-sa[illegible] zouden de oorlog makkelijk moeten kunnen winnen maar wij mensen zouden geen mensen zijn als we ook niet daar een oplossing voor zouden hebben. Juist: de Exo-Squad. Deze interplanetaire krijgsmacht is onze enige hoop voor de toekomst...

NIEUWE MODE

Jij bent natuurlijk [illegible] verkoren om dé grote held te zijn van dit verhaal. Het enige dat je hoeft te doen is in een E-Frame springen en het opnemen tegen iedereen en alles wat zich verder op het beeldscherm durft te begeven! Een E-Frame is een mechanisch stalen pak compleet met raketmotors en megakanon. Klinkt wel cool denk je? Nou, ik ben je al voor geweest en heb daar zo mijn eigen ideeën over.

GAAP

Exo Squad is een combinatie van een shoot'em-up, platform en knokspel. De eerste twee genres vind je in Arcade-Mode, een solo-spel, en als je kiest voor Dual-Mode dan speel je tegen de computer of een vriend(in) een knokspel. De Dual-Mode stelt al niet zo veel voor maar ook de Arcade-Mode, waar het in feite om draait, is haast slaapverwekkend.
Het eerste dat je overkomt is een vliegtochtje tussen bommen en raketten door. De bedoeling is natuurlijk om niets te raken of om de vliegende explosieven uit de lucht te knallen. Dat ontwijken [illegible] nog niet mee, [illegible] de baan [illegible] in de bommen op je af komen verandert als je zelf beweegt, maar zonder een leven te verliezen bereik ik het einde van deze 'hel'.
De volgende stap is [illegible] van links naar rechts te lopen met mijn E-Frame terwijl ik kruipende en vliegende robots opblaas. Na een flink stuk lopen wacht een zielig excuus van een eindbaas op een genadeloze afstraffing. Met nog hetzelfde leven beland ik in level 3, dat vrijwel identiek is aan level 1. Zo gaat het verhaaltje door totdat je de mensheid hebt gered en epilepsie hebt opgelopen.

ExoSquad

review

CAPTAIN QUAZAR

POWER TIP

Schiet de gevangenissen tot puin, dan kun je de gevangenen uithoren om belangrijke informatie te krijgen!

We hebben problemen. Grote zelfs. Groter dan toen met die radioactieve storm in 2264, groter dan die Antares timewarp explosie en zelfs groter dan een zwart gat dat met de snelheid van het licht je slaapkamer binnenraast!

DUIVELS

Kijk, het zit zo: een aantal duivelse supercriminelen hebben een club gevormd die leden heeft in alle hoeken van de Melkweg, en dan bedoel ik geen Donald Duck fanclub! We weten niet precies waar ze mee bezig zijn maar het is in ieder geval crimineel want zij zijn de slechteriken van dit verhaal. Ze willen geloof ik de regering en politie afschaffen en ons slaven maken of nog erger. Effe kijken, wat missen we nog, we hebben superslechteriken, topcriminelen, sluwe snodaarden... oh ja, eindbazen! Daarvoor trekken we drie duistere duivels uit de kast: Doobah, Zang en Ox.

HELD GEZOCHT

Het enige dat we nu nog zoeken is zo'n echte superheld met grote spieren en blinkende tanden en van die strakke pakjes enzo. Nou had onze eigen Michael het te druk met andere bezigheden en bleef er in het universum maar één man over die de benodigde spierbundels, guns en ego heeft voor een taak als deze en dat is... (tromgeroffel) Captain Quazar! Met zijn gun in zijn ene hand en zijn lollie in de andere springt hij in zijn Renault Space-Twingo om het leven van Doobah en zijn gabbers eens even goed zuur te maken.

SPICE?

De eerste missie van Captain Quazar is het vernietigen van raketten waarmee Doobah spice transporteert naar elke uithoek van de Melkweg. Ik heb geen idee wat spice is maar het zal wel slecht zijn. Er zijn 29 van die raketten die moeten worden opgeblazen en dan nog twee fabrieken waar het mysterieuze spice wordt gemaakt.
Quazar is wel een beetje zenuwachtig maar dat laat hij niet merken. Hij weet immers dat hij een behoorlijke gun heeft en ook nog een raketwerper en een zak met granaten. Daarmee hoeft hij alleen maar alle vijanden uit te schakelen en zo'n beetje alles opblazen wat op te blazen valt.

POWERUPS SPAREN

Een beetje superheld heeft ze niet nodig, maar ze zijn er toch. Powerups, daar heb ik het over. Kogels, raketten en granaten raken op en moeten dus bijgevuld worden. Interessanter zijn de supergranaten (waarmee alles op het scherm wordt vernietigd), schilden (waarmee je tijdelijk bijna onkwetsbaar wordt), onzichtbaarheidsdrankjes, vlammenwerpers en turbolaarzen.
Genoeg te verzamelen dus, en als het daar nog niet mee lukt, dan vraag je een tweede speler om Captain Quazar's partner Luitenant Pulzar te spelen. Met z'n tweeën lukt het zeker wel om de wereld te redden!

RAPPORT

GRAPHICS	8.7
GELUID	8.0
ORIGINALITEIT	8.2
SPEELBAARHEID	9.0

- Supermelig
- Acht keer save-game optie
- Twee spelers
- Grote levels

3DO
Prijs: ƒ 129,- Bfr. ca. 2325
Fabrikant: Studio 3DO
Distributeur: PMR
Tel.023-5424716

8.5

Captain Quazar is echt een melige platformgame. Ik hoop dat er ook een versie komt voor de overige systemen. De graphics zijn top en het geluid mag er ook zijn. En dan nog een twee-speler optie. Yep, Captain Quazar is een absolute aanrader!
BJORN



Samen zullen we alles delen.





Een beetje overdreven om eieren mee te klutsen.

Hermie Hopperhead

RAPPORT

GRAPHICS	7⁵
GELUID	8⁵
ORIGINALITEIT	7⁰
SPEELBAARHEID	8⁸

▲ Leuke platforms
▲ Samenwerken met de eieren
▲ Hermie is cool
▼ Iets teveel eieren

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 159,50 Bfr .ca. 2875
Fabrikant: Sony
Importeur: Dimension Plus
Tel.050-3129818

8⁰

Hermie Hopperhead is een platformspel dat sterk doet denken aan de Mario serie met veel geheime levels, vuilnisbakken die naar nieuwe werelden leiden en verborgen platforms. Op het eerste gezicht lijkt het kinderachtig maar wie het eenmaal speelt, zal het zeker waarderen.
THOMAS

Hermie slentert verveeld een eindje door de stad. Sloom blijft hij tegen een muurtje leunen. En dan opeens vliegt er een blauwgespikkeld ei op hem af. Het wurgt hem bijna. Een ei met armpjes en beentjes. Wat de fok...?

GORE TROEP

Het was een mooie zomerdag en Hermie Hopperhead met zijn rooie dreads slenterde door de straten van Megalopolis. Het was een kolere zooi in de straten want vanwege een staking werd het vuilnis al een paar weken niet meer opgehaald. De vuilnisbakken puilden uit en stonken naar een menging van rotte vis en braaksel van een zatte zwerver.

HET LEEFT!

Vlak bij zijn ouderlijk huis bleef Hermie nog even tegen een muurtje staan. Hij had nog geen zin om naar binnen te gaan en vanaf hier had hij een mooi uitzicht over al die gore troep.
Plotseling begon een van de vuilnisbakken die vlakbij hem stond te rammelen. De deksel viel er vanaf en nog voordat Hermie kon kijken wat er aan de hand was, sprong een blauw gespikkeld ei uit de bak. Het ei lag nu voor Hermie op de grond en het deed een stap naar voren. Tot zijn grote verbazing floepte er opeens een armpje uit. En nog één, en een been en nog een been. Wat..? Het ei sprong op en vloog Hermie om zijn hals alsof het zijn moeder gevonden had.
In paniek greep Hermie de kalkbal bij zijn armen en smeet het terug in de vuilnisbak. Uiterst voorzichtig en bleek van schrik liep Hermie naar de bak toe. Wat hij toen zag... de bak had geen bodem. In de diepte zag hij nog net het ei vallen. Toen gebeurde het. Hermie was iets te enthousiast de bak in gedoken en hij kon zijn evenwicht niet meer bewaren. Met een ijzingwekkende schreeuw stortte hij head first de put in.

MAMMA

Na een eindeloos lijkende val staat Hermie in een wonderlijke wereld waar het vuilnis leeft en regeert. Oude gympen, lege blikjes, accu's, versleten autobanden, aanstekers en spuitbussen, je kan het zo gek niet bedenken of ze vormen een gevaar voor Hermie. Verspreid over de platforms liggen eieren die Hermie met zich mee kan nemen. Ze volgen hem waar hij gaat en staat en ze zorgen ervoor dat Hermie meer energie krijgt. Daarnaast dienen ze als handige opstapjes om op moeilijk bereikbare platforms te komen en verslaan ze tegenstanders die ze op hun pad tegenkomen. Hermie bepaalt of de eieren mee mogen en of ze moeten volgen of los kunnen rondstuiteren. En als Hermie genoeg sterren heeft verzameld, kan hij bepalen welke eieren uitkomen. Het is een verrassing wat er allemaal in die eieren zit. Pinguïns, draakjes, kippen, kuikens, schildpadden, ze hebben allemaal hun eigen karakter en vaardigheden. En Hermie is de moeder. Een echt model gezinnetje dus.

POWER TIP



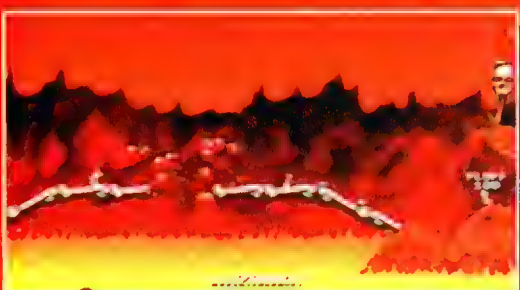
In alle rood gestippelde eieren zitten extra levens.

Een haan in een grot.



De dreads van Hermie zijn hier niet tegen bestand.

Worms



Een brug te ver.



Even een bergje uitwonen.

POWER TIP



Met de airstrike kun je veel schade aanrichten.

'Worms combineert de beste elementen van de beste games die ooit gemaakt zijn', aldus de makers. Maar of het combineren van de beste elementen die de beste games ooit hebben voortgebracht, genoeg is om een absoluut topspel te maken, moet ik nog zien.

LEMMINGS

Worms is een spel dat veel op Lemmings lijkt. De makers vonden dus blijkbaar dat Lemmings tot de beste games ooit behoort. Wie dat spel vreselijk vond mag wat mij betreft nu afhaken want dan zit het er dik in dat je Worms ook niet interessant vindt.

Wat als eerste opvalt is dat je Worms niet alleen speelt. Lemmings is een solospel waarbij je de lemmingen van punt A naar punt B moet loodsen maar bij Worms komt er meer bij kijken. In principe speel je met twee personen of tegen de computer. Het doel is om je tegenstander te bombarderen met verschillende wapens terwijl je jouw groepje wormen beschermt tegen vijandelijke aanvallen. Diegene die zijn wormen het langst in leven kan houden, heeft gewonnen.

INSTELLEN

Voordat je begint heb je een enorm scala aan opties die vooral te maken hebben met de spelregels die je zelf bepaalt. Zo kun je kiezen hoeveel ronden je speelt (een of twee), hoe lang een ronde duurt (van vijf minuten tot in de eeuwigheid), waar de wormen in het veld worden geplaatst (in groepen of zomaar ergens), hoeveel landmijnen er liggen en nog een stuk of tien van dat soort opties. Daarnaast heb je nog instellingen voor wapenbediening, opslaan/opvragen, audio- en video, algemene bediening en wormrang.

MINI-BEELDJES

De rang van de wormen begint bij maximaal acht. Telkens als de worm geraakt wordt daalt hij in rang en als hij het nulpunt bereikt, wordt hij een ex-worm. Het spelconcept is dus simpel: schieten en beschoten worden.

Het uiteindelijke uitvoeren van dat doel is minder makkelijk. Ten eerste is de bediening nogal ingewikkeld en ten tweede is het beeld niet voor mensen gemaakt maar voor, je raadt het al, wormen. Daarmee bedoel ik dat de graphics zo ontzettend klein zijn dat je bijna niet ziet wat er gebeurt.

WAPENHANDEL

Heb je eindelijk je worm gevonden, dan moet je nog verzinnen wat je met het beest gaat doen. Tja, een wapen gebruiken, zul je denken. Wapen? Welk wapen? Een kleine greep uit de mogelijkheden: bazooka, doelzoekende raket, granaat, scherfbom, bananenbom, hagelgeweer, uzi, minigun, dynamiet, landmijn of explodeerend schaap?

En dan kun je behalve het gebruiken van een wapen ook nog kiezen voor luchtaanvallen, teleporteren, bungeejumpen of gaten boren, om maar een paar opties te noemen. Om gek van te worden! Geen wonder dat de handleiding zo dik is!

RAPPORT

GRAPHICS	7°
GELUID	6°
ORIGINALITEIT	6°
SPEELBAARHEID	7⁵

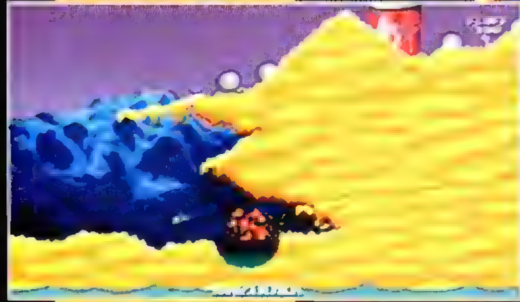
- ▲ Leuk voor strategie-liefhebbers
- ▲ Save-game optie
- ▼ Mini-graphics
- ▼ Weinig geluid

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129.- Bfr. ca. 2325
Fabrikant: Team 17
Distributeur: Atoll Soft
Tel.030-2416016

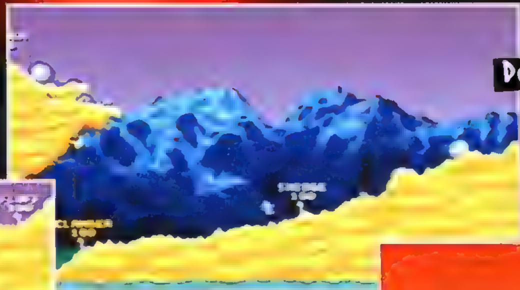


Op zich is Worms een aardig spel, maar om nou van een topper te spreken... Je moet eindeloos geduld hebben en beschikken over een flink vergrootglas. Het spel heeft iets weg van schaken: lang nadenken en dan je zet doen. Ik heb er het geduld niet voor maar dat is heel persoonlijk.
BJORN

POWER TIP



Schiet een bazooka nooit recht omhoog!



De teleport voor de neus van Smidge.

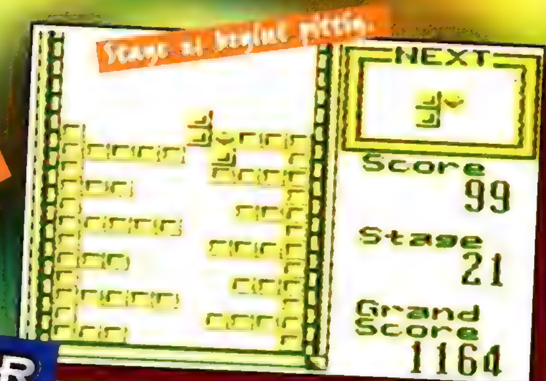


Het is gezellig hier!

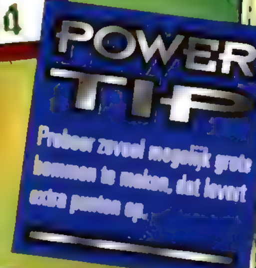
Ik ben verslaafd, of liever gezegd, ik ben weer verslaafd. Zo'n drie jaar geleden ben ik afgekickt van Tetris maar nu met Tetris Blast is het weer zover en zie ik zelfs in m'n slaap vallende blokjes in alle soorten en maten.



De Contest mode lijkt nog het meest op het vertrouwde Tetris.



Stage 21 begint pittig.



Tetris Blast





Shadow haalt een geintje uit met het scherm.





Als Gloop je blokje raakt dan dondert het zonder pardon naar beneden.

RAPPORT

GRAPHICS	8⁵
GELUID	7⁷
ORIGINALITEIT	7⁰
SPEELBAARHEID	9⁹

- ▲ Geen slap aftreksel
- ▲ Verslavend
- ▲ Eindeloos
- ▼ Spierpijn

GAME BOY
Prijs: ƒ 79,95 Bfr. ca. 1450
Fabrikant: B.P.S./Nintendo
Importeur: Future Zone
Tel.010-4369350

8^3

Blast is een waardige opvolger van Tetris en wat mij betreft net zo verslavend. Een boel nieuwe dingetjes erbij maar het Tetris-karakter is gelukkig in ere gehouden. ED

CONTEST

Iedere gamer kent Tetris natuurlijk; dat heerlijke simpele, verslavende spelletje dat als het ware gemaakt lijkt voor de Game Boy. Tetris Blast borduurt voort op het succes van het meest gespeelde computerspelletje ter wereld.
Behalve een trainingsmode heb je de keuze uit contest en fight. Contest lijkt nog het meest op het oude vertrouwde Tetris. Ook nu is het de bedoeling om de vallende blokjes zo te manoeuvreren dat je een horizontale regel vol krijgt die vervolgens uit elkaar spat. Op deze manier probeer je zo snel mogelijk het scherm leeg te krijgen. In de oer-Tetris werd het steeds moeilijker omdat de blokjes steeds sneller naar beneden kwamen, in Blast is dat ook het geval maar komt er nog een extra probleem bij. In Blast begin je namelijk niet met een leeg scherm maar zijn er al blokjes op verschillende plaatsen neergelegd. Hoe verder je komt in het spel, des te vervelender zijn de blokjes geplaatst en kost het steeds meer moeite om de schade te herstellen.

BOMMEN

Nog een verandering in de contest mode van Blast is dat in sommige blokjes kleine bommetjes zitten. Als het je lukt om vier van die kleine bommetjes aan elkaar te laten grenzen, dan verschijnt een grote bom. Als je vervolgens een rij compleet maakt met zo'n bom erin dan krijg je een enorme explosie die soms wel drie of vier rijen tegelijk laat exploderen. Die grote explosies heb je hard nodig want alleen bij een leeg scherm, ga je een level verder.
Nieuw is ook dat je 'slechts' honderd blokjes krijgt om je doel te bereiken. Dus ook al ben je er nog steeds in geslaagd om ruimte voor je vallende blokjes te houden, als blokje nummer honderd aan de beurt is, is het afgelopen met de pret en moet je opnieuw beginnen.

POWER TIP
Met een gamelink en twee versies van het spel, kan je Tetris Blast met z'n tweeën spelen.

FIGHT

Kies je voor de fight mode dan krijg je te maken met een achttal 'vijanden'. In ieder level verschijnt weer een ander irritant wezentje dat op z'n eigen manier jou het leven zuur maakt.
Zo eten Snaptor en Dug Grub al je bommen op, als je het visje Gloop raakt valt je blokje meteen naar beneden, Squidly, B-Boy en Creepa bouwen stiekem je scherm vol en Shadow verandert je scherm ineens in een donker vlak waardoor je haast niets meer ziet en met z'n 'freeze-attack' zorgt hij er ook nog eens voor dat je je blokjes niet meer kunt draaien.
Het is de bedoeling de energie van de vijand tot nul te reduceren en dat doe je door jouw blokjes bovenop ze te laten vallen of een bom vlak in hun buurt te laten exploderen.
Heb je ze alle acht gehad dan begint de 'ellende' in level negen gewoon weer opnieuw.

Power WEB UPDATE 3.1

http://www.bpa.nl/powerweb

De verwachtingen rond Doom-opvolger Quake zijn mede hooggespannen vanwege aanwezige netwerkmogelijkheden die nog niet eerder in cyberspace [illegible] zijn. Daarom gaan we in deze [illegible] even door met wat wellicht het [illegible] spel aller tijden gaat worden, Quake dus.

QUAKEN MET Z'N ALLEN

Het is de bedoeling dat Quake net zo makkelijk over een netwerk gespeeld kan worden als op een enkele computer. De testversie van Quake die nu op het internet staat, is dan ook alleen bedoeld om een paar [illegible] spelen m[illegible] te testen.

Om Quake via een netwerk te spelen is op de eerste plaats een zogenaamde Quake server nodig, waar alle spelers mee verbonden zijn. Zo'n Quake server zit [illegible] de software ingebakken, zodat spelers in principe hun eigen Quake server kunnen beginnen (al hebben de meesten natuurlijk niet de beschikking over het bijbehorende netwerk). Desondanks zullen er naar verwachting wereldwijd Quake servers op het internet verschijnen, zodat er altijd wel ergens een speelbare multi-player Quake te spelen valt. De Quake servers zullen onderling met elkaar verbonden kunnen worden, wat interessante nieuwe mogelijkheden biedt.

NAAR EEN ANDERE WERELD

In een interview dat Id Software programmeur John Romero had met een vertegenwoordiger van de Islandnet website, vertelde Romero dat een deur in het spel de speler met een andere Quake server kan verbinden, zodat de speler bijna letterlijk een andere wereld binnenstapt, namelijk een andere server waarop een ander Quake spel aan de gang is.

Om Quake via het internet te spelen is overigens voorlopig wel een speciaal programma nodig genaamd Kali. Dit handige programma maakt het mogelijk om netwerkgames te spelen via een 'dial-up verbinding', de manier waarop de meesten contact maken met het internet. Eenvoudig van opzet is dit programma bepaald niet, maar het resultaat is de moeite waard. Wie Kali wil uitproberen kan via het PowerWeb een exemplaar downloaden van de benodigde software. Kali is ook geschikt om andere multi-player games via het internet te spelen, zoals Doom, Heretic, Hexen, maar ook allerlei flightsims en adventure-games. Op dit moment is nog onduidelijk of het Kali-programma in Quake ingebouwd zal worden – omdat het een programma is dat niet door Id Software zelf is ontwikkeld.

WEES EEN MONSTER...

De release van de testversie van Quake maakte al met al goed duidelijk welke prachtige mogelijkheden internet in het algemeen heeft. De Quake test was nog maar net uit of hackers hadden er al voor gezorgd dat de monsters zichtbaar werden. Binnen no time waren [illegible] Quake-[illegible] weer op het net [illegible]. Inclusief programma's om zelf monsters toe te voegen.

Ook de eerste Quake editors zijn al gesignaleerd, zodat liefhebbers nu al hun eigen Quake-levels kunnen maken. Nieuw in Quake is ook dat de monsters zelf veranderd kunnen worden. Kijk bijvoorbeeld eens naar de vier bekende figuren die zijn gemaakt op basis van een Quake soldaat. Met behulp van een windows-monster editor kan iedereen op die manier zijn eigen monsters maken, of desnoods van zichzelf een Quake monster maken.

KLIK KLAK POWERWEB

Tot slot: [illegible] ring van PowerWeb Update [illegible] we nog maar één internetadres, namelijk dat van het PowerWeb: http://www.bpa.nl/powerweb. Alle andere internetadressen die over Quake gaan hebben we daar bij elkaar gezet, zodat ze direct te gebruiken zijn en je niet zelf die rare internet-adressen (want dat zijn het) hoeft in te tikken. Happy Quaking!

Choose an area of interest

DOOM levels · Answers to common questions · DOOM II levels · Ultimate DOOM levels · Links to other web sites · Heretic levels · Hexen levels · QUAKE Info · Strife Info · Sign the guestbook · Fill out the level suggestion form · Read and post messages to this page's newsgroup · Hear how different soundcards sound in DOOM · What do you think about this page? · MIDI · e-mail me at: [illegible]@islandnet.com · About this s[illegible]

Een weelderig 3D-gaming internetmenu.



Zoals dit manneke zie je er zelf ook uit.

Ex-Black Flag zanger Henry Rollins in Quake.

Quake met Terminators.

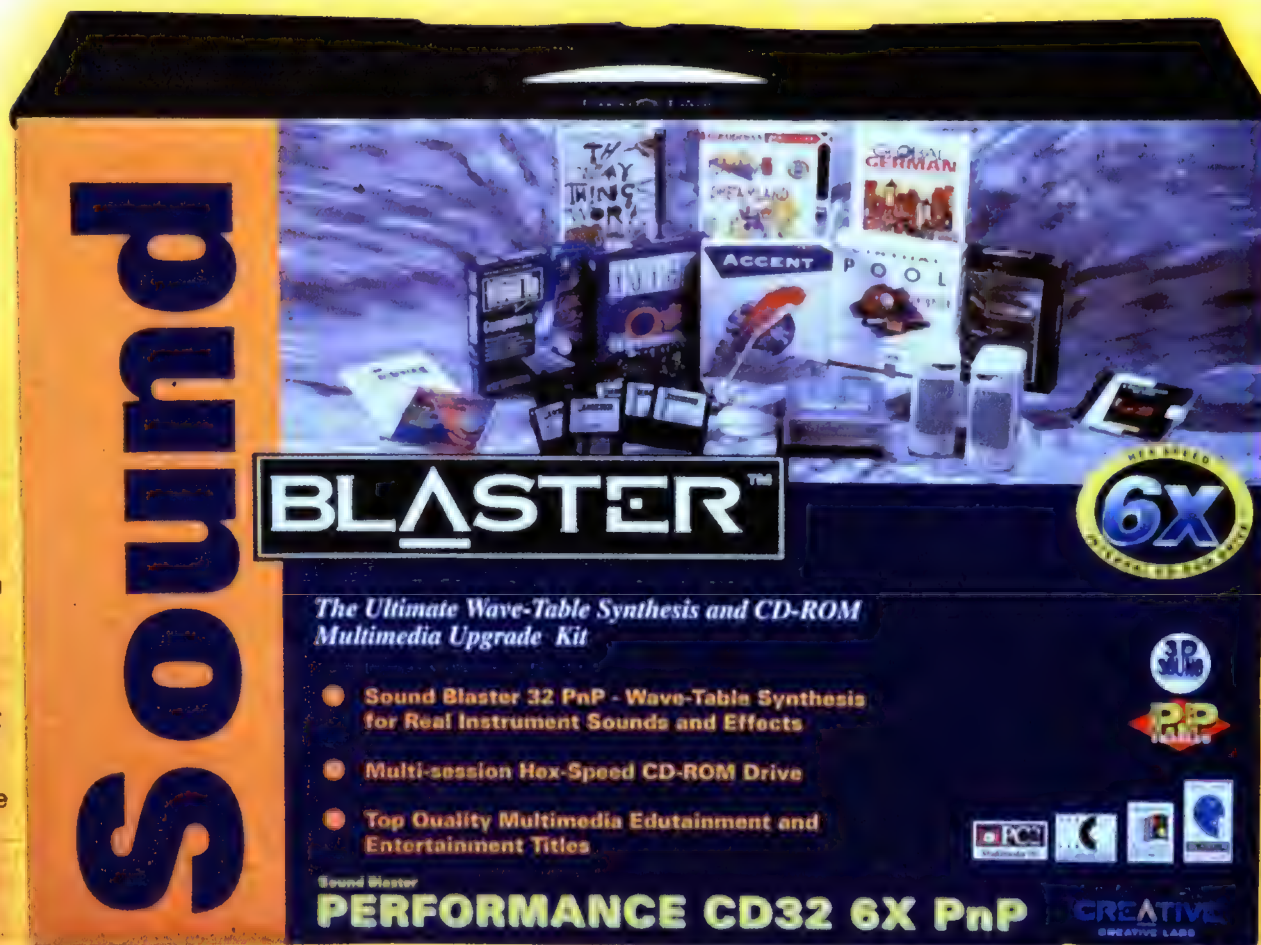
Star Wars Stormtroopers als Quake soldaten.

Predator maakt een Quake come-back.

Creative Multimedia Upgrade

Installatie-cursus voor beginners

Creative Labs stuurde ons een nieuwe CD-ROM speler met zesdubbele snelheid en een Soundblaster Awe 32 bits geluidskaart. Gretig haalde ik het spul uit de verpakking en ging op zoek naar een schroevedraaier.



Het installeren van nieuwe hardware begint in de meeste gevallen met het openmaken van de computer. De geluidskaart wordt eenvoudig in een leeg 'slot' geschoven en met een schroefje vastgedraaid. Zit ie vast, dan komt degene die dit nooit eerder heeft gedaan tot de ontdekking dat er ook nog een paar kabeltjes aan de kaart verbonden moeten worden. Daar is nog maar weinig ruimte voor omdat de kaarten in een PC pal onder elkaar zitten. Schroefje weer los, kaart eruit en alsnog twee kabels aansluiten: een voor het geluid en een voor de overige data. Dan moet je de kaart met de kabels weer terug in het slot zien te krijgen, wat nu iets lastiger is geworden omdat die dingen aan van alles in de binnenkant van de computer kunnen blijven haken of anders wel in de knoop kunnen raken met een van de vele andere draden die er al lopen.

KABELKABAAL

Oké, de geluidskaart zit vast in de machine, dus kan de zelfdoener nu de CD-Rom speler installeren. Daar is meestal wel een plekje boven de diskdrives voor te vinden, en aangezien de fabrikanten hebben afgesproken hoe groot de spelers moeten zijn, past in principe elke speler in elke PC.
Dan komen weer de kabeltjes. Wijs geworden door de ervaring met de geluidskaart, had je al geprobeerd eerst de kabels aan te sluiten en dan de speler te plaatsen, maar meteen werd duidelijk dat de speler in dat geval niet in de machine geplaatst kon worden, omdat de draden dan in de weg zaten. Dan maar een beetje pielen nadat de speler op z'n plaats is gezet, en in de nauwe ruimte die er nog is overgebleven de kabels aansluiten. Dat kan gelukkig maar op één manier.
Niet vergeten dat de interne CD-Rom speler ook nog stroom moet krijgen. Daartoe steken er uit elk PC-voedingskastje verscheidene extra kabels, waarvan er een in het daartoe bestemde gat van de CD-speler wordt gestoken. Kwestie van flink trekken en duwen, want die dingen hebben de neiging om bijzonder slecht in elkaar te passen.

SOFTENONSENS

Hoe dan ook, precies volgens de aanwijzingen in de handleiding had ik alles in de computer gestopt en

het zaakje weer dichtgemaakt.
Tijd voor de volgende ronde: het installeren van de software. Flopje in de drive en in een Dos-scherm install intikken. Zonder mankeren gaat het programma aan het werk, wat mij de tijd geeft om op te merken dat de software voor de geluidskaart op een CD staat, zodat ik wel moet beginnen met de CD-speler. Na een poosje merkt het install-programma op dat het de speler nergens kan vinden. Huh? Aanwijzen helpt niet, evenmin als rebooten of de software deleten en opnieuw install intikken.

JUMP!

Enige tijd later is duidelijk dat er met de software echt niets aan de hand is. Blijkbaar toch een kabeltje verkeerd aangesloten? Zuchtend schroef ik de PC weer open en sla de handleiding erop na. Diepgaande studie maakt duidelijk dat er waarschijnlijk een 'jumper' verkeerd zit. Een jumper is een pietepeuterig klein stukje plastic dat als een kapje over bepaalde net zo kleine pinnetjes wordt geschoven.
Aan de achterkant van de speler ontwaar ik inderdaad een paar pinnetjes waarvan er twee zijn bedekt met een stukje plastic. Met een pincet(!) trek ik de jumper voorzichtig los en zet hem op de twee pinnetjes ernaast. Had ik de handleiding beter gelezen, dan had ik al eerder geweten dat de standaardinstelling van deze jumper alleen klopt als de speler op de harde schijf wordt aangesloten, niet als gebruik wordt gemaakt van de CD-Rom interface op de bijbehorende geluidskaart. Excuse me!!!

WIE IS DE BAAS?

Opnieuw probeer ik de CD-Rom software te installen en dit keer gaat het goed. De speler wordt gevonden en herkend.
Volgende stap, terug naar de geluidskaart. Omdat ik de multimedia upgrade heb geïnstalleerd in een machine met Windows 3.1 moet ik eerst een 'Plug en Play manager' installeren. De geluidskaart is namelijk een Plug en Play-kaart bedoeld voor Windows 95, en dat werkt in een andere Windows versie alleen met een speciaal hulpprogramma, dat gelukkig keurig bij de kaart wordt meegeleverd.
Weer een tijdje later weet ik de Plug en Play manager ervan te overtuigen dat er inderdaad een Plug en Play geluidskaart in de computer zit en ik krijg toestemming om de geluidsoftware te installeren. Kan ik eindelijk gaan spelen?

'COMPUTER!'

Jazeker, en hoe! Spellen die op de oude Double speed speler haperden, lopen nu als een trein en het geluid uit de Soundblaster Awe maakt de games nog realistischer. Inbegrepen bij het Upgrade Pakket zit een stijlvolle microfoon en een stapel software. De Soundblaster CD bevat onder meer een programma dat teksten hardop kan voorlezen - bij voorkeur in het Engels - en waarbij je zelf kan bepalen hoe die stem moet klinken. Nog leuker vond ik de software die het mogelijk maakt allerlei Windows-commando's tegen de computer te zeggen in plaats van ze in te tikken.

GRATIS? NOT!

In totaal zitten er in dit upgrade pakket 10 CD-ROM's, met daarop voor ieder wat wils, van een encyclopedie en een paar games (Virtual Pool en Papyrus Racing) tot en met een heuse cursus Frans (!) Niet bepaald een op gamers toegesneden pakket, maar dat is tot daar aan toe. Het vervelende met dit soort pakketten is echter dat je er wel gewoon voor betaalt, dat zit eenvoudig bij de prijs inbegrepen. Alsof je een gewone CD-speler aanschaft en er ook een selectie uit de Top 40 bij moet kopen.

DOE HET NIET ZELF

Tijd voor een conclusie. Ik heb dit verhaal eigenlijk geschreven omdat ik echt niet de enige ben die tegen dit soort problemen aan loopt. Geen kwaad woord over de produkten van Creative Labs, die werken op zich allemaal perfect en zijn over het algemeen van een zeer goede kwaliteit. Maar het installeren van die produkten, zelfs die o zo handige Plug en Play kaarten, dat kunnen de meesten beter overlaten aan een erkend installateur. Dat maakt het leven er een stuk prettiger op.

BEN

De Soundblaster 32 Upgrade bevat een six-speed CD-ROM speler, de Soundblaster Awe 32 bits geluidskaart, luidsprekers, een microfoon en 10 CD-ROM's.
Prijs: ca. ƒ 839,-
Fabrikant: Creative Labs
Tel. 0032-32813570

Creative Blasterkeys



De Awe 32 Blasterkeys is een toetsenbord van een meter lang dat aangesloten kan worden op de Soundblaster Awe32. Een snelle blik op de zeven handleidingen, de stapel diskettes, de CD-Rom en het toetsenbord maakt duidelijk dat ik hier te maken had met een professioneel muziekinstrument, met functies waarvan ik het bestaan niet eens kende.
Ik ben een gamer; een toetsenbord is voor mij een hardplastic bedieningspaneel voor de spel-PC, geen piano zonder kast. Muziek vind ik prachtig, om naar te luisteren. Tijdens het spelen van een game bijvoorbeeld.

PLAY IT AGAIN MAN

Denk nu niet dat ik m'n werk niet heb gedaan. Want ik heb het ding wel degelijk aan mijn computer verbonden en de software geïnstalleerd. Gewoon om te kijken of de Blasterkeys het wel deden. Ik heb er zelfs een kennis op laten spelen die het bespelen van dit soort muziekinstrumenten als beroep uitoefent. Hij was onmiddellijk enthousiast en toverde de meest uiteenlopende klanken uit het instrument tevoorschijn, van muziek tot special effects, zal ik maar zeggen.
Maar waar het ging om het belang voor gamers kon hij ook niet meer melden dan: geluid een negraphics een nul. Laten we het daar dan maar op houden.

BEN

De Creative Blasterkeys maakt onderdeel uit van de zogenaamde SB Awe32 Home Studio, wat betekent dat die geleverd wordt met de formidabele Awe32 geluidskaart.
Prijs: ca. ƒ 369,-
Systeemeisen: 386sx, 4 meg RAM, Win 3.1.
Fabrikant: Creative Labs
Tel. 0032-32813570

(advertentie)

THE FORCE

Het is het jaar 3000 en in Amsterdam is het een puinhoop. Voor jankerds is er in het jaar 3000 geen plaats. Dus als je rust wilt kun je maar beter naar Appelscha verhuizen en een cursus kantklossen volgen. Trek je laservest aan en reis naar de toekomst met "The Force".

NOT FOR SISSIES

Voordat je lasergame mag spelen krijg je eerst een video te zien. Na de video kun je nog wat vragen stellen aan een "marshall". Deze dude was vroeger professioneel laser-warrior. Hij geeft je "tips & tricks" om heelhuids het spel door te komen. Luister goed want Lasergame is serious business en om aan te tonen dat het "The Force" ernst is worden mensen met gezondheidsproblemen genadeloos teruggestuurd. Get in shape or get lost, this game is not for sissies.

TEMPEL OF DOOM

"The Force" bestaat uit twee verschillende omgevingen met verschillende schuilplaatsen. Je begint in het riool. Door oorverdovend rattengepiep is het onmogelijk je tegenstander te horen aankomen. Het riool zul je dus op je gevoel moeten doorkomen want door de mist kun je ook niet veel zien. Via een trap kom je op een plein terecht. Hier is het oppassen geblazen want het wemelt hier van de bad guys. Let goed op want op sommige plekken staan robots en mijnen gewoon té sneaky opgesteld. Vanaf het plein kun je naar de vliegende schotel, de kerktoren of de "Tempel of Doom". Vanaf deze posities heb je een goed overzicht om je volgende aanval voor te bereiden.

FOKKIN' REALISTISCH

"The Force" is gewoon te heftig voor woorden. De effecten zijn megacool en fokkin' realistisch. Soms komt er een aardbeving voorbij waarbij de hele arena staat te shaken! Ook is er veel aandacht besteed aan decor en licht.

Het café is net zo apart als de arena. De bar heeft plenty keus. Ook energydrinks want dat heb je zeker nodig na een spelletje lasergame. Het liefst zou je het wel honderd keer willen spelen maar aangezien je vijftien gulden per game betaalt zal dat wel wat minder worden.





POWER TIP

Zitten er veel mensen in een game blijf dan beweeglijk en schiet zoveel mogelijk op andere spelers. Zijn er niet zoveel players, zoek dan naar de robots. Op tegenstanders schieten is natuurlijk het leukst.





THE FORCE
Oranje vrijstaatkade 21
Amsterdam
Telefoon 020 6635517

MYST





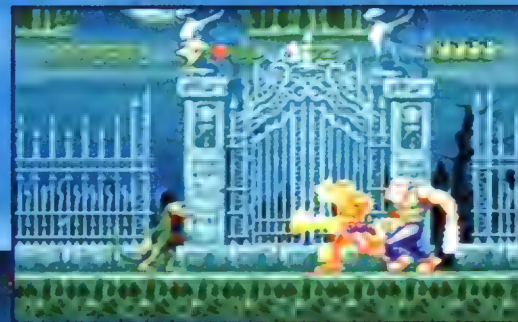
Het spel Myst is alweer drie jaar oud en bij bijna iedere gamer welbekend. Na Myst op de Mac, Myst op de PC en Myst op de Saturn is het aan de PlayStation bezitters te proberen om van het eiland af te komen door middel van veel zoeken en heel veel klikken. Ik wens ze veel succes met een opdracht die nog niemand in mijn kennissenkring ooit eerlijk (dus zonder Walk Through) heeft volbracht. De geluidskwaliteit en graphics zijn dik in orde en dat is maar goed ook want Myst is een spel waarbij beide zeer belangrijk zijn. (De release van Myst is overigens uitgesteld tot na de zomer.)

BAS

Myst • PlayStation • Prijs: ƒ 119,95 • Bfr.ca. 2150 • Fabrikant: Psygnosis • Distributeur: Columbia Tristar • Tel.035-6258779

GRAPHICS: 9,0 GELUID: 9,0 ORIGINALITEIT: 6,0 SPEELBAARHEID: [illegible]

Gex





Dat Gex een gekko is, een televisieverslaving heeft en bovendien een prima platformspel is, hebben we in het oktobernummer van 1995 al ondervonden. De eerste versie van Gex werd voor het 3DO systeem gemaakt. Wat toen opviel was dat een gekko prima een videogameheld kan spelen en dat het platformspel veel te bieden had. Z'n beste wapens worden gevormd door zijn staart en zijn lange tong (die na de nodige Powerups ook vuur spuugt) en zijn vijanden komen rechtstreeks uit B-horrorfilms. De graphics zijn prachtig en Gex slaat komische onzin uit. Gex voor de PlayStation is identiek aan de 3DO versie, behalve de intro: die is nog prachtiger geworden!

BJØRN

Gex • PlayStation • Prijs: ƒ 119,95 • Bfr.ca. 2150 • Fabrikant: Crystal Dynamics • Distributeur: Columbia Tristar • Tel.035-6258779

GRAPHICS: 9,0 GELUID: 8,0 ORIGINALITEIT: 7,5 SPEELBAARHEID: [illegible]

Pro Pinball • PC CD-ROM • Prijs: ƒ 89,95 • Bfr.ca. 1250 • Fabrikant: Empire Interactive • Distributeur: Homesoft • Tel.023-5311311

GRAPHICS: 9,0 GELUID: 7,0 ORIGINALITEIT: 6,5 SPEELBAARHEID: [illegible]



Pro Pinball
THE WEB

Achter deze bekend klinkende naam gaat een flipperkast op CD schuil die wat grafisch realisme betreft zijn weerga niet kent. Met 4 Meg videoram is een resolutie mogelijk van zoveel kleuren dat het lijkt alsof er achter het glas van het beeldscherm echt een flipperkast staat. Na een paar keer spelen blijkt er echter niet veel variatie in te zitten; The Web heeft bijna letterlijk te weinig toeters en bellen en maakt dan ook minder geluid dan je van een moderne flipperkast mag verwachten. Het is er bovendien maar één. Er passen toch wel meer kasten op een CD-Rom?

BEN

Johnny Bazookatone • PC CD-ROM • Prijs: ƒ 80,- • Bfr.ca. 1700 • Fabrikant: US Gold • Distributeur: CD Contact Data • Tel.077-4773781

GRAPHICS: 8,5 GELUID: 8,5 ORIGINALITEIT: 8,0 SPEELBAARHEID: [illegible]

JOHNNY BAZOOKATONE

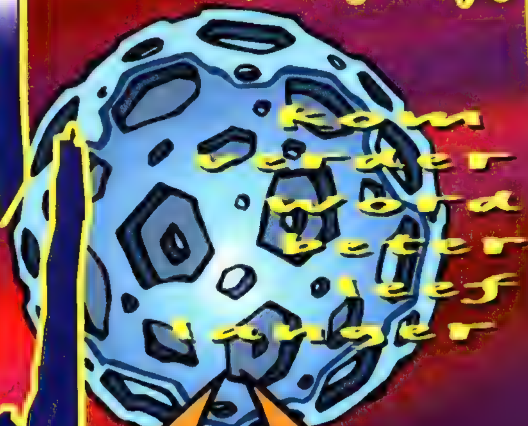


Er is weer een nieuwe platformheld: Johnny Bazookatone! Twee dingen zijn bijzonder aan Johnny: de gerenderde platforms en hun bewoners hebben een zeer hoge grafische kwaliteit en Johnny heeft een nogal opmerkelijk wapen: een elektrische gitaar. Daarmee bestrijdt Johnny ene El Diablo, een chagrijnig figuur die de wereld geen muziek gunt. Het gevecht brengt onze rocker naar de diepten van de hel waar duivelse filmliefhebbers zich gedragen als hun favoriete acteurs. Zodoende krijgt Johnny onder meer te maken met Western-cowboys, science fiction-aliens, Romeinen en kung-fu experts. Indrukwekkend, maar als het erop aan komt natuurlijk geen partij voor de fuzz-box die in Johnny's gitaar zit ingebouwd. Je wilt rocken en niks doen? Check MTV. Je wilt rocken en spelen? Check Johnny B.

BEN

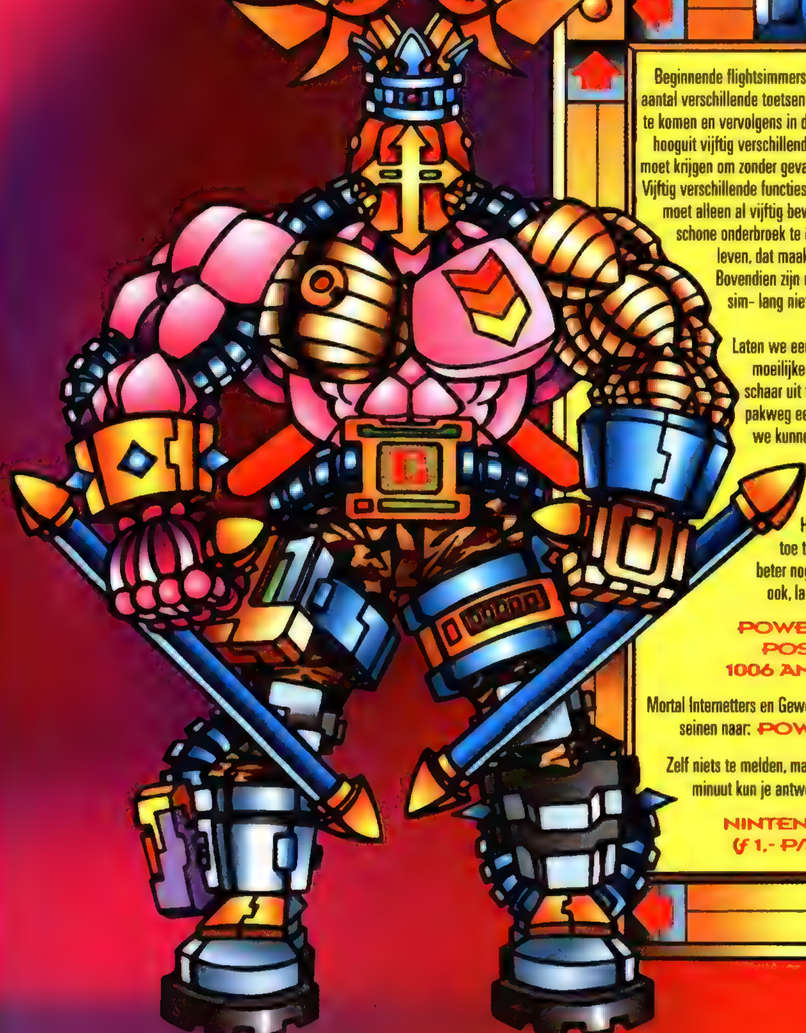


Eeuwig leven



MK3

Alle systemen!



Beginnende flightsimmers klagen nog weleens over het grote aantal verschillende toetsen die ze moeten gebruiken om van de grond te komen en vervolgens in de lucht te blijven. Dan hebben we het over hooguit vijftig verschillende functies die de simpiloot onder de knie moet krijgen om zonder gevaar voor eigen leven een vluchtje te maken. Vijftig verschillende functies. Een Mortal Kombateer lacht daar om! Die moet alleen al vijftig bewegingen op de joypad maken om Jax een schone onderbroek te laten aantrekken, en met gevaar voor eigen leven, dat maakt het er alleen maar aantrekkelijker op. Bovendien zijn de codes -in tegenstelling tot in een flightsim- lang niet altijd even makkelijk uit te voeren, als ze al bekend zijn.

Laten we eerlijk wezen. Alles bij elkaar is het heel wat moeilijker om correct een dubbele vliegende vuurschaar uit te voeren op een ervaren tegenstander dan pakweg een Boeing 747 te besturen. Het minste wat we kunnen doen is daarom een overzicht te geven van zo ongeveer elke MK3 code waarop we de hand wisten te leggen. Alstublieft. Dank u wel. Die well. Prepare yourself.

Heb je ondanks alles nog wat aan onze lijst toe te voegen, op te merken of af te katten, of beter nog, heb je tips en trucs voor welk spel dan ook, laat dat per post weten op het adres:

POWER UNLIMITED
POSTBUS 9805
1006 AM AMSTERDAM

Mortal Internetters en Gewone Mensen mogen ook een mailtje doorseinen naar: **POWER@EURONET.NL**

Zelf niets te melden, maar wel wat te vragen. Voor een gulden per minuut kun je antwoord krijgen van de console-hulpdienst:

NINTENDO SERVICELIJN
(ƒ 1,- P/M) 06-90490444

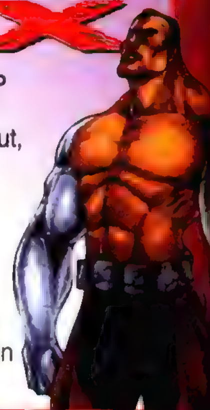
ALLE PERSONAGES:

LP = Throw (dichtbij)
A + LK = Sweep
A + HK = Roundhouse
D + HP = Uppercut
U + HK of LK = Jump Kick

MOVES:

U = Omhoog
T = Naar voren
HP = High Punch
HK = High Kick
B = Block
D = Beneden
A = Achterwaarts
LP = Low Punch
LK = Low Kick
CA = Cirkel achterwaarts (= D, DA, A)
R = Run
F = Far

JAX



Double Missile: T, T, A, A, HP
Missile: A, T, HP
Combo (7): HK, HK, Uppercut, HP, B LP, A + HP
Blade Fatality (dichtbij): U, D, T, U
Babality: D, D, D, LK
Lion Animality (dichtbij): Hold LP, T, T, D, T
Backbreaker: B (in de lucht)
Ground Slam: LK vasthouden
Grab & Punch: T, T, LP
Sliding Punch: F, F, F, HK
Stomp Fatality: R, B, R, R, LK
Jump Rope Friendship: LK, R, R, LK, LK
Stage Fatality: D, T, D, LP
Dashing Punch: F, F, LK



Tip van de MAAND

Hoe kies je uit twintig pond en 10 meg Mortal Kombat post een winnaar van een spel naar keuze? Zo: stop alles in een grote doos en roep heel hard dat Mortal Kombat suckt. Grijp de eerste brief die boos uit de doos springt bij z'n kladden en laat niet los tot het epistel de naam van z'n auteur heeft geopenbaard. Dan wordt duidelijk dat de prijs voor de tip van de maand deze keer gaat naar: Vincent Das uit het Belgische Kontich. Helaas kunnen we je nog geen MK4 toesturen, Vincent, maar verder durven we je natuurlijk niets te weigeren. Behalve Vincent willen we ook alle andere inzenders bedanken. Het liefst willen we ook hun namen noemen en waar ze vandaan komen, maar om nu tien bladzijden te vullen met alleen maar namen en plaatsen. Kom zeg, we zijn geen fokking telefoonboek.

KABAL

Fireball: A, A, HP (mag in de lucht)
Tornado Spin: A, T, LK
Combo (5): Tornado Spin, Jump Kick, Fireball
Combo (4): HP, HP, LP, HP
Combo (9): Jump, Kick, Tornado Spin, LK, LK, HP, HP, Uppercut, Jump Kick, Fireball
Scream Fatality (dichtbij): R, B, B, B, HK
Bablity: R, R, LK, LK
Rhino Animality: HP vasthouden, T, T, D, T
Ground Blade: A, A, A, R
Combo (4): HP, HP, D + LP, Uppercut
Inflator Fatality (sweep-range): D, D, A, T, B
Marshmallow Friendship: R, LK, R, B, U
Stage Fatality: B, B, HK, HK





CYRAX

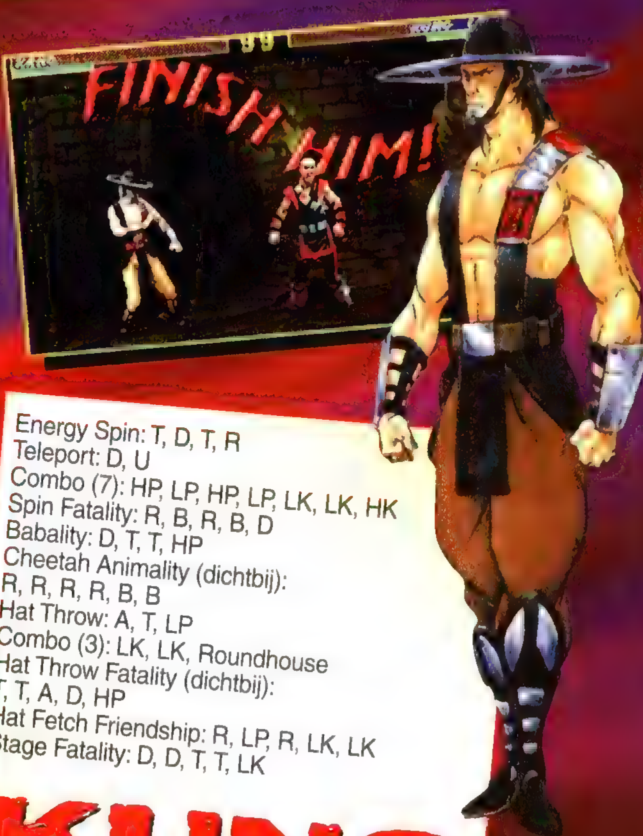
Air Throw: CT, B, LP
Bomb Throw Near: Hold LK, A, A, HK
Net Throw: A, A, LK
Combo (4): HP, HP, LK, Sweep
Self Destruct Fatality (C): D, D, T, U, R
Helicopter Fatality: D, D, U, D, HP
Babality: F, F, A, HP
Shark Animality (dichtbij): U, U, D, D
Bomb Throw Far: Hold LK, T, T, HK
Exploding Teleport: T, T, D, B
Combo (5): HP, HP, LK, Roundhouse
Combo (6): HP, HP, HK, HP, HK, HK
Stage Fatality: R, B, R
Disco Friendship: R, R, R, U

MERCY

Stap terug van je tegenstander, houd dan R, D, D, D vast, laat RUN heel snel los. Dit allemaal in de derde ronde.

SHAO KAHN

Shoulder Slam: T, T, LP
Sledge Hammer: B, T, HP
Taunt: D, D, LK
Upward Thrust: T, T, HP
Fireball: B, B, F, LP
Laugh: D, D, HK



KANO

Air Throw: B (in de lucht)
Grab and Choke: D, F, LP
Knife Throw: D, B, HP
Laser Fatality (5): LP, B, B, HK
Bubblegum Friendship: LK, R, R, HK, HK
Spider Animality (dichtbij): HP vasthouden, B, D, B
Flying Roll: LK vasthouden
Knife Uppercut: D, F, HP
Skeleton Fatality: LP vasthouden, T, D, D, T
Babality: T, T, D, D, LK
Stage Fatality: B, D, HK, HK
Combo (4): HK, HK, LK, Roundhouse



KUNG LAO

Energy Spin: T, D, T, R
Teleport: D, U
Combo (7): HP, LP, HP, LP, LK, LK, HK
Spin Fatality: R, B, R, B, D
Babality: D, T, T, HP
Cheetah Animality (dichtbij): R, R, R, R, B, B
Hat Throw: A, T, LP
Combo (3): LK, LK, Roundhouse
Hat Throw Fatality (dichtbij): T, T, A, D, HP
Hat Fetch Friendship: R, LP, R, LK, LK
Stage Fatality: D, D, T, T, LK

LIU KANG

Bicycle Kick: LK vasthouden
High Fireball: T, T, HP
Combo (8): Bicycle Kick, HP, HP, B, LK, LK, HK, LX
Flame Fatality: T, T, D, D, LK
Dragon Animality: D, D, U, U
Friendship: R, R, R, D
Flying Kick: T, T, HK
Low Fireball: T, T, LP
Arcade Machine Fatality: U, D, U, U, B + R
Babality: D, D, D, HK
Stage Fatality: R, B, B, LK







SHANG TSUNG

Fire Eruption: T, T, A, A, LK
Two Fireballs: A, A, T, HP
Cyrax Morph: B, B, B
Kabal Morph: LP, B, HK
Kung Lao Morph: A, R, B, A
Nightwolf Morph: U, U, U
Sheeva Morph: T, D, T, LK
Sonya Morph: D, R, B, LP
SubZero Morph: T, D, T, HP
Combo (5): LK, 2x HP, LP Roundhouse
Spikes Fatality (dichtbij): LP vasthouden, D, T, T, D
Babality: R, R, R, LK, LK
Cobra Animality: HP vasthouden, R, R, R
One Fireball: A , A, HP
Three Fireball: A, A, T, T, HP
Jax Morph: T, T, D, LP
Kano Morph: T, A, T, B
Liu Kang Morph: T, D, B, U, T
Sektor Morph: D, T, A, R
Sindel Morph: A, D, A, LK
Stryker Morph: T, T, T, HK
Combo (4): HP, HP, HP, Roundhouse
Combo (5): HK, HP, HP, LP, Roundhouse
Soul Stealer (dichtbij): LP vasthouden, R, B, R, B
Joust Friendship: LK, R, R, D
Stage Fatality: U, U, A, LP

SEKTOR

Heat Seeking Missile: T, D, T, HP
Teleport Punch: T, T, LK
Combo (5): HP, HP, HK, HK, Roundhouse
Compactor Fatality (sweep-range): LP, R, R, B, B
Babality: A, D, D, D, HK
Bat Animality: R, R, D, U, U
Straight Missile: T, T, LP
Throw: T + LP
Flamethrower Fatality (sweep-range): T, T, T, A, B
Bell Friendship: R, R, R, R, D
Stage Fatality: R, R, R, D

NIGHT WOLF

Arrow Shot: D, B, LP
Reflecting Shield: A, A, A, HK
Combo (3): LK, HK, Roundhouse
Combo (5): HP, HP, LP, Axe Uppercut, HP, Shadow Charge
Combo (7): HK, HP, HP, LP, Axe Uppercut 2x, Shadow Charge
Beam Fatality: U, U, A, T, B
Babality: T, A, T, A, LP
Wolf Animality: T, T, D, D, D
Axe Uppercut: D, T, HP
Shadow Charge: T, T, T, LK
Combo (3): HK, HK, Roundhouse
Lighting Fatality (Jump kick afstand): A, A, D, HP
Raiden Friendship: HP, R, R, R, D
Stage Fatality: R, R, B, B



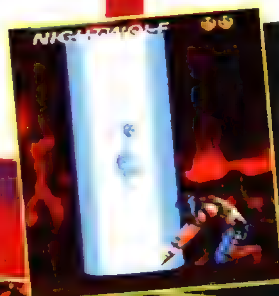
SHEEVA

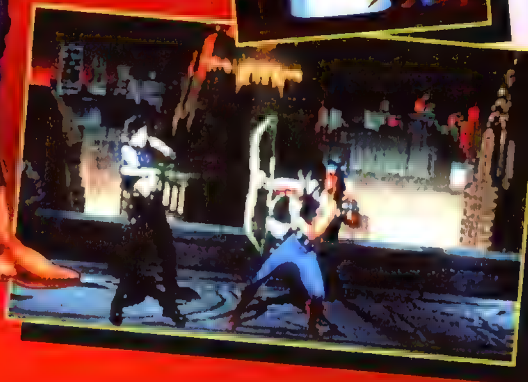


Fireball: D, T, HP
Teleport Stomp: D, U
Combo (4): HP, HP, LP, A + HP
Combo (7): HP, HP, LP, HK, HK, LK, A + HK + LK
Piledriver Fatality (dichtbij): T, D, D, T, LP
Babality: D, D, D, A, HK
Scorpion Animality (dichtbij): R, B, B, B, B, B
Ground Stomp: A, D, A, HK
Throw: T + LP
Combo (5): HP, HP, LP, T + HK, Jump Kick
Skin Tear Fatality (dichtbij): HK vasthouden, A, T, T
Plate Juggle Friendship: T, T, D, T, HP
Stage Fatality: D, T, D, T, LP

SMOKE

Air Throw: Blow
Invisibility: B vasthouden, U, U, R
Combo (6): HP, HP, LK, LK, HK, LP
Throat Fatality: R + B vasthouden, D, D, T, U, U
Horn Blast Friendship: R, R, R, HK, HK
Stage Fatality: T, T, D, LK
Harpoon Drag: A, A, LP
Teleport: T, T, LK
Fatality (veraf): R + B vasthouden, U, U, T, D, D
Bablity: D, D, A, A, HK
Bull Animality: D, T, T, B











Baton Throw: T, T, HK
High Grenade: D, B, HP
Combo (3): HP, HP, LP
Combo (4): HP, HP, HK, Roundhouse
Laser Fatality: T, T, T, LK
Babality: D, T, T, A, HP
T-Rex Animality: R, R, R, B, B
Baton Trip: T, A, LP
Low Grenade: D, B, LP
Combo (4): LK, HP, HP, LP
Combo (5): HK, HP, HP, HK, B + Throw
Time Bomb Fatality (dichtbij): D, T, D, T, B
Crossing Friendship: LP, R, R, LP, LP
Stage Fatality: T, U, U, HK

STRYKER

MOTARO

Teleport: D, U
Fireball: T, D, B, HP of B, D, T, HP
Tail Whip: B + LK

SINDEL



Air Fireball: D, F, LK (in de lucht)
Ground Fireball: T, T, LP
Combo (5): HK, HP, HP, LP, HK
Combo (6): HK, HP, HP, Uppercut, Jump Kick, Air Fireball
Scream Fatality (dichtbij): R, B, B, R + B
Babality: R, R, R, U
Wasp Sting Animality: T, T, U, HP
Float: A, A, T, HK
Scream: T, T, T, HP
Hair Spin Fatality (dichtbij): R, R, B, R, B, B
Field Goal Friendship: R, R, R, R, R, U
Stage Fatality: D, D, D, LP



Alle moves zijn geldig voor alle systemen, afgezien van de cheatcodes. Die verschillen per systeem.

SUB-ZERO



Ice Freeze: D, T, LP
Ice Shower: D, T, HP
Combo (2): HK, HK
Mist Freeze Fatality (sweep-range): A, A, D, A, R
Polar Bear Animality: T, T, U, U
Ice Clone: D, B, LP
Ground Slide: A + LP + B + LK
Combo (6): HP, HP, LP, LK, HK, A + HK
Ice Break Fatality (dichtbij): B, B, R, B, R, R
Snowman Friendship: LK, R, R, U
Stage Fatality:
;A, D, T, T, HK





SONYA

Air Punch: T, A, HP
Leg Grab: D + LP + B
Combo (5): LK, HP, HP, LP, A + HP
Bubble Fatality (veraf): R + B vasthouden, U, U, A, D, D
Babality: D, D, T, LK
Hawk Animality: LP vasthouden, A, T, D, T
Bicycle Kick: A, A, D, HK
Energy Rings: D, F, LP
Kiss Fatality: A, T, D, D, R
Arm Wiggle Friendship: A, T, A, D, R
Stage Fatality: T, T, D, HP





Cheat menu:
Druk op: A, C, U, B, A, D
Secrets menu:
Druk op: B, A, D, L, A, D, C, R, U, D
Killer codes menu:
Druk op: C, R, A, L, A, U, C, R, A, L, A, U

MK 2 Tournament mode is aanwezig in het spel maar heeft nu acht vechters aan iedere kant. Stealth select wordt geactiveerd door: een CIRKEL te draaien op de D-pad van rechts naar rechts en snel op SELECT te drukken.

Codes voor het VS scherm:
De eerste drie cijfers corresponderen met de A, B, C knoppen en moeten worden ingevoerd op controller een. De laatste drie cijfers op controller twee en ze corresponderen ook weer met de A, B, C - knoppen. Elk nummer slaat op het aantal keren dat je de knop moet indrukken om het correcte symbool te krijgen.

0: Draak	6: Goro
1: MK	7: Raiden
2: Yin & Yang	8: Shao Kahn
3: 3	9: Schedel
4: ?	-1: maakt niet uit welk symbool
5: Bliksem	

Game credits: 1,2,2,3,3,3
Blocking uitgeschakeld: 0,2,0,0,2,0
Psycho Kombat: 9,8,5,1,2,5
Snel van een uppercut herstellen: 6,8,8,4,2,2
De winnaar vecht tegen Smoke: 2,0,5,2,0,5
De winnaar vecht tegen Shao: 0,3,3,5,6,4
Rellim boodschap: 6,4,2,4,6,8
Hold Flippers boodschap: 9,8,7,6,6,6
P1 1/2 power: 0,3,3,0,0,0
P1 1/4 power: 7,0,7,0,0,0
Dark fighting: 6,8,8,4,2,2
Fast timer: 4,9,4,4,9,4
Tournament mode: 0,0,6,0,4,0
Timer uit: 6,6,7,-1,-1,-1
Increased fatality time: 9,5,5,9,5,5
Throws uitgeschakeld: 1,0,0,1,0,0
Intro boodschap: 1,2,3,9,2,6
Unlimited Run: 4,6,6,4,6,6
Geen powerbars: 9,8,7,1,2,3
Winaar vecht tegen Noob: 7,6,9,8,4,2
Winaar vecht tegen Motaro: 9,6,9,1,4,1
No Fear boodschap: 2,8,2,2,8,2
Randper fighting: 4,6,0,4,6,0
P2 1/2 power: 0,0,0,0,3,3,3
P2 1/4 power: 0,0,0,7,0,7
Pong: 3,0,3,6,0,6
Health recovery: 0,1,1,8,7,1
Bad luck: 9,2,9,6,4,6
No sweeping: 0,9,1,2,9,3

MK internet-adressen:

Mortal Kombat Pages (Anthony Espindola)
http://www.cs.ucl.ac.uk/students/A.Espindola/mk/
Ratman's site
Ftp://rat.org/pub/mk
Kombat web
http://icarus.uic.edu:80/~osengb1
Fighting Game Pages
Ftp://brawl.minklink.net/pub/mk3
Williams/Midway site
http://www.wms.com/midway

Exhibition mode
Voor meerdere vechters per speler: Houd L + R + START terwijl je START GAME selecteert op de Mk-coin.
Scotts menu
Indrukken tijdens het menu scherm: X, B, A, Y, OMHOOG, LINKS, BENEDEN, RECHTS, BENEDEN
Kool stuff menu
Indrukken tijdens het menu scherm: BENEDEN, BENEDEN, OMHOOG, OMHOOG, LINKS, RECHTS, A, B, A
Kooler stuff menu
Indrukken tijdens het menu scherm: SELECT, A, B, RECHTS, LINKS, BENEDEN, BENEDEN, OMHOOG, OMHOOG

Codes voor het VS Scherm:
0: any icon
1: Draak
2: MK
3: Yin & Yang
4: '3'
5: '?'
6: Bliksem
7: Goro
8: Raiden
9: Shao Kahn
10: Schedel

Throws uitgeschakeld: 2,1,1,2,1,1
P1 1/2 power: 1,4,4,1,1,1
Dark Fighting: 7,9,9,5,3,3
Jackpot???: 10,9,8,7,7,7
P2 1/4 power: 1,1,1,8,1,8
Winaar vecht tegen Motaro: 10,7,10,2,5,2
Winaar vecht tegen Shao Kahn: 1,4,4,6,7,6
Geen Powerbars: 10,9,8,2,3,4
Unlimited Run: 5,7,7,5,7,7
Intro boodschap: 2,3,4,10,3,7

SNES

Timer uit: 1,1,1,1,1,1
Combos uitgeschakeld: 10,10,10,10,10,6
Nintendo Power Fighting: 5,4,3,3,4,5
Health recovery: 1,2,3,0,0,0
Extendend Fatality Time: 10,6,6,10,6,6
All background blast!: 3,3,2,6,6,8
Blocking uitgeschakeld: 1,3,1,1,3,1
P2 1/2 power: 1,1,1,1,4,4
Randper fighting: 5,7,1,5,7,1
P1 1/4 gezondheid: 8,1,8,1,1,1
Play mini game: 7,5,3,5,7,9
Winaar vecht tegen Noob: 8,7,10,4,5,3
No Fear clue: 3,9,3,3,9,3
Snel herstellen van een uppercut: 7,9,9,5,3,3
Psycho Kombat: 10,9,6,2,3,6
Winaar vecht tegen Smoke: 3,16,3,1,6
Sweeping uitgeschakeld: 1,10,3,3,10,4
Hyper Fighting: 2,0,0,0,0,0
Slot machine: 10,9,8,7,6,0
Show credits: 2,3,1,1,1,1
One button fatalities: 10,5,5,10,5,5
Shadow fight: 5,5,10,5,5,10

Voor de 'one button fatalities' geldt:
Knop
B: Fatality (dichtbij)
Y: Fatality (veraf)
A: Friendship
X: Animality
R: Babality
L: Stage (Pit) Fatality

Mini Game Code
Houd UP + R + B ingedrukt op controller een tijdens het mini game intro voor tien extra schepen.

De volgende codes moeten worden ingetikt in de subdirectory van MK 3.
C:\MK3\MK3 O666 = Smoke mode
MK3 1000000 = Motaro en Shao Kahn mode
MK3 8000 = Turbo mode
MK3 603015 = Slow-motion mode
MK3 1995 = Invisible character mode
MK3 831 = Shadow character mode
MK3 9966 = Mirror mode
MK3 4862222 = Bad Block mode
MK3 8888 = Jumbo fighter mode
MK3 12345 = Tall character mode
MK3 54321 = Short character mode
MK3 1111 = Flying miniature mode
MK3 NOBLOOD = geen bloed
MK3 NOVIOLENCE = geen fatalities
MK3 BLOOD = het stroomt rijkelijk
MK3 VIOLENCE = fatalities weer aan

Cheat menuutje downloaden?
Dat kan met de volgende url:
http://happypuppy.com/digitale/mk3pcfaq.html.
Download van deze pagina k3c.bat





Versie 2.1

Codes VS scherm
Als je in de twee speler mode speelt (VS) kun je cheat codes maken die het verdere spel beïnvloeden. De codes kunnen worden gemaakt met de volgende toetsen:
Box 1: Lowpunch (speler 1)
Box 2: Block (speler 1)
Box 3: Lowkick (speler 1)
Box 4: Lowpunch (speler 2)
Box 5: Block (speler 2)
Box 6: Lowkick (speler 2)

Je hebt tien verschillende symbolen die je kunt gebruiken. Om hen te gebruiken druk je zoveel keer op de bepaalde toets als het nummer van het symbool. Je kan achterwaarts tellen door sprong mee in te drukken. De symbolen zijn:
0: Draak (sprong - 10)
1: MK (sprong - 9)
2: Ying/Yang (sprong - 8)
3: Nummer 3 (sprong - 7)
4: Vraagteken (sprong - 6)
5: Bliksem (sprong - 5)
6: Goro (sprong - 4)
7: Raiden (sprong - 3)
8: Shao Kahn (sprong - 2)
9: Doodshoofd (sprong - 1)

969-141: Vecht tegen Motaro na een ronde
033-564: Vecht tegen Shao Kahn na een ronde
205-205: Vecht tegen Smoke na een ronde
769-342: Vecht tegen Noob Saibot na een ronde
020-020: Blokken uitgeschakeld
100-100: Werpen uitgeschakeld
033-000: 1/2 energie voor speler 1
000-033: 1/2 energie voor speler 2
707-000: 1/4 energie voor speler 1
000-707: 1/4 voor speler 2
987-123: Geen energie balk
460-460: Random Kombat
688-422: Dark Kombat
985-125: Psycho Kombat
466-466: Unlimited Run
642-468: Rellim
123-962: There is no knowledge that is not power
282-282: No fear
987-666: Hold flippers during casino run
10902-22234: Smoke spelen

ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3

UMK3 bevat een aantal oude en nieuwe spelers. Hieronder volgen de moves die bekend zijn van deze vechters. Indien je meer moves weet mag je die natuurlijk wel opsturen, maar het gaat dan alleen over UMK3!!!

PLAY-STATION

Ultimate Kombat Codes:
Blijf cirkels draaien op de control pad tijdens het Copyright scherm (na Prepare for Kombat scherm).

Kombat Codes VS scherm:
Kombat Codes worden ingevoerd in het 2 player VS scherm, de eerste drie iconen door speler 1, de laatste drie door speler 2.
De iconen kunnen worden veranderd met de knoppen voor HP, HK en LK. U + X betekent dat de OMHOOG-knop moet ingedrukt worden gehouden, het cijfer staat voor het aantal keren dat een knop moet worden ingedrukt.

0 = Draak	
1 = MK	U + 1 = Schedel
2 = Yin Yang	U + 2 = Shao Kahn
3 = '3'	U + 3 = Raiden
4 = '?'	U + 4 = Goro
5 = Bliksem	

Winnaar vecht tegen Shao Kahn: Draak, 3, 3 - Bliksem, Goro, ?
Winnaar vecht tegen Noob: Raiden, Goro, Schedel - 3, ?, Yin Yang
Winnaar vecht tegen Smoke: Yin Yang, Draak, Bliksem - Yin Yang, Draak, Bliksem
Winnaar vecht tegen Motaro: Schedel, Goro, Schedel - MK, ?, MK
Psycho Kombat: Schedel, S. Kahn, Bliksem - MK, Yin Yang, Bliksem
Geen Power Bars: Schedel, Kahn, Raiden - Draak, MK, 3
Geen Block: Draak, Yin Yang, Draak - Draak, Yin Yang, Draak
Geen Throws: MK, Draak, Draak - MK, Draak, Draak
Unlimited Run: ?, Goro, Goro - ?, Goro, Goro
Half Randper: ?, Goro, Draak - ?, Goro, Draak
Dark Fighting: Goro, Kahn, Kahn - ?, Yin Yang, Yin Yang
Land of Rellim: Goro, ?, MK - ?, Goro, Kahn
Speler 1 1/4 energie: Raiden, Draak, Raiden - Draak, Draak, Draak
Speler 2 1/4 energie: Draak, Draak, Draak - Raiden, Draak, Raiden
Speler 1 1/2 energie: Draak, 3, 3 - Draak, Draak, Draak
Speler 2 1/2 energie: Draak, Draak, Draak - Draak, 3, 3
Hold Flippers: Schedel, Kahn, Raiden - Goro, Goro, Goro
No Fear: Yin Yang, Kahn, Yin Yang - Yin Yang, Kahn, Yin Yang
There is no knowledge that is not power: MK, Yin Yang, 3 - Schedel, Yin Yang, Goro



ERMAC
Fireball: D, A, LP
Exploding Teleport Punch: D, A, HP
Telekinetic Slam: A, D, A, HK
Fatality (dichtbij): R, B, R, R, HK
Fatality (sweep-range): D, U, D, D, D, B
Stage: R, R, R, R, LK
Standard Combo: HP, HP, A+LP, HK, A+LK

JADE
Boomerang High: A, T,HP
Boomerang Middle: A, T, LP
Boomerang Low: A, T, LK
Returning Low Boomerang: A, A, T, LP
Projectile Invincibility: A, T, HK
Glow Kick: D, T, LK
Fatality (close): U, U, D, T, HP
Fatality (close): R, R, R, B, R
Friendship (anywhere): A, D, A, A, HK
Babality: D, D, T, D, HK
Standaard Combo: HP, HP, D+LP, LK, HK, A+LK, A+HK

KANO
Verticale Cannon Roll: T, D, T, HK

KITANA
Fan lift: A, A, A, HP
Fan Throw: T, T, HP+LP
Square Wave Punch: D, A, HP
Fatality (dichtbij): R, R, B, B, LK
Fatality (dichtbij): A, D, T, T, HK
Animality (tussen dichtbij en sweep-range): D, D, D, D, R
Friendship: D, A, T, T, LP
Babality: T, T, D, T, HK
Stage: T, D, D, LK
Standaard Combo: HP, HP, A+LP, T+HP

MILEENA
Sai Throw: HP vasthouden
Warp kick: T, T, LK
Roll: A, A, D, HK
Fatality (ver): A, A, A, T, LK
Fatality (dichtbij): D, T, D, T, LP
Animality (dichtbij): T, D, D, T, HK
Friendship: D, D, A, T, HP
Babality: D, D, T, T, HP
Stage: D, D, D, LP
Standard Combo: HP, HP, HK, HK, U+LK, U+HK

REPTILE
Acid Spit: T, T, HP
Force Ball Slow: A, A, HP +LP
Force Ball Fast: T, T, HP + LP
Slide: A + LP + B + LK
Invisibility: U, D, HK
Run Past and Elbow: A, T, LK
Fatality (jump afstand): A, T, D, B
Animality (dichtbij): D, D, D, U, HK
Babality: T, T, A, D, LK
Stage: B, R, B, B
Standard Combo: HP, HP, HK, A+HK

SCORPION
Spear: A, A, LP
Teleport Punch: D, A, HP
Throw (in de lucht): B
Fatality (jump afstand): D, D, U, HK
Fatality (dichtbij): T, T, D, U, R
Animality (dichtbij): T, U, U, HK
Babality: D, A, A, T, HP
Stage: T, U, U, LP
Standard Combo: HP, HP, HK, A+HK

SHANG TSUNG
(Morphs)
Ermac: D, D, U
Jade: T, T, D, D + B
Kitana: T, D, T, R
Mileena: R, B, HK
Reptile: R, B, B, HK
Scorpion: D, D, T, LP

STRYKER
Shoot gun: A, T, HP

Codes VS scherm:
Op het VS scherm (twee player mode), kun je via LP, Block en LK de symbolen vinden die je nodig hebt. Het nummer staat voor het aantal keren dat je de knop moet indrukken.

0 Draak	5 Bliksem
1 MK Logo	6 Goro
2 Yin Yang	7 Raiden
3 '3'	8 Shao Kahn
4 '?'	9 Schedel

999-999 - Laat het versie nummer zien
010-010 - Gekke boodschap als je gooit
100-100 - Geen Throws
020-020 - Geen Blocking
987-123 - Geen Meters
300-300 - Silent Kombat
788-322 - Quick Uppercut Recovery
033-000 - 1/2 energie voor speler 1
000-033 - 1/2 energie voor speler 2
707-000 - 1/4 energie speler 1
000-707 - 1/4 energie speler 2
044-440 - Zonder energie, nou bijna zonder energie
688-422 - Dark Fighting
444-444 - Randper Kombat (of 460-460)
985-125 - Psycho Kombat
466-466 - Unlimited Run
642-468 - Galaga

Waar?
091-190 - Bell Tower
077-022 - Bridge
933-933 - Ermac's Portal
666-333 - Graveyard
330-033 - Jade's Desert
004-700 - Kahn's Grot
880-220 - Kahn's Toren
600-040 - Kombat Tempel
050-050 - Noob's Dorfen
820-028 - Pit III
002-003 - Rivier Kombat
343-343 - Dak
666-444 - Scorpion's Lair
123-901 - Kamer van de ziel
079-035 - Straat
880-088 - Subway

Boodschappen:
448-844 - Don't jump at me
122-221 - Skunky!!
004-400 - Watcha gun do?
550-550 - Go see Mortal Kombat the live tour!
282-282 - No Fear (it's a pinball game)
123-926 - No Knowledge that is not power
987-666 - Hold Flippers during casino run
969-141 - Winnaar vecht tegen Motaro
769-342 - Winnaar vecht tegen Noob Saibot
033-564 - Winnaar vecht tegen Shao Kahn
205-205 - Winnaar vecht tegen Smoke (smoke menselijk)

De volgende twee codes werken alleen in de '2 on 2 mode':
227-227 - Explosive Kombat
022-220 - Explosive Kombat en gooien uitgeschakeld



Een van onze lezers merkte terecht op dat Mortal Marcel ondanks alles wel een trend heeft gezet door het woordje Mortal voor zijn naam te zetten. Deze lezer vond dat hij voortaan door het leven moest gaan als Killer Johan. Wij vonden het nodig om dit in deze aflevering van Eeuwig Leven bij elke tipgever door te voeren, totdat iedereen er ziek, zwak en misselijk van wordt.

TINY TOONS (WACKY SPORTS)

SNES

Tiny tips Van Wacky Eeuwe uit Schoonoord.
Tik in de practice mode de volgende paswoorden in:
BABS BUNNY
MONTANA MAX
BOOK WORM
Je kunt nu 19 verschillende spelletjes oefenen.

MARKO'S MAGIC FOOTBALL

GAME GEAR

Gaming Ferdy uit Wijchen betovert zijn tegenstanders met **Passwords**.
Level 2: WINERACK
Level 3: THESHOPS
Level 4: PIPELINE
Level 5: DUCKPOND
Level 6: JACKNBOX

DOOM

PLAYSTATION

Van Chainsaw Michiel uit Godwaarwasdatookalweer, Greetings Remko (de groeten terug) uit Eindhoven, Doomster Arjan uit Velserbroek en Killkill Andre uit Numansdorp.
Codes om tijdens het spelen je humeur te verbeteren (voordat de codes worden ingevoerd eerst het spel pauzeren).
Greetings Remko, wil je trouwens voortaan niet meer alleen de groeten doen aan Kasjmier Nancy en Serial Laura. de rest van de redacteuren zien er zo kriepie uit als ze huilen!!!!!!
Godmode: BENEDEN, L2, VIERKANT, R1, RECHTS, L1, LINKS, 0
Wapens (ook de kettingzaag, Bad Puppy Bas!!!) en sleutels: X, DRIEHOEK, L1, OMHOOG, BENEDEN, R2, LINKS, LINKS
Levelselect: RECHTS, LINKS, R2, R1, DRIEHOEK, L1, 0, X
Volledige kaart: DRIEHOEK, DRIEHOEK, L2, R2, L2, R2, R1, VIERKANT
Alles zichtbaar op de kaart: DRIEHOEK, DRIEHOEK, L2, R2, L2, R2, R1, 0
X-ray: L1, R2, L2, R1, RECHTS, DRIEHOEK, X, RECHTS

YOSHI'S ISLAND

SNES

Ontdekkingsreiziger Wessel uit Tilburg kwam, zag en kwam terug met de volgende info.
Level 1:
Als je bij het eerste zaadje bent, komt er een bloem uit. Spring dan omhoog, ga naar links, val bij het wolkje naar rechts. Daar krijg je sterren.
Level 2:
Vlieg als je bij het helikoptertje bent bijna naar het einde. Er wijzen twee rode pijltjes naar beneden. Ga daar naar rechts, er komen dan drie rode muntjes. Als je net op het punt staat door de buis naar beneden te gaan, moet je dat niet doen. Spring eerst omhoog, daar zijn twee rode muntjes.
Level 3:
Schiet rechts de plant neer. Spring naar de plek van de plant. Er komt een wolkje, schiet er tegenaan en je hebt er een leven bij. Als je door de buis naar beneden gaat, loop je door totdat je een tweede paal tegenkomt. Stamp hem naar beneden en je krijgt een rode munt.
Als je voorbij de ton met de spookjes bent, loop je door en spring je omhoog. Spring op de tweede blauwe paddestoel en schiet in de linker bovenhoek. Stamp de eerst volgende paal naar beneden, spring op het uitroepteken, loop naar rechts en volg de rode pijl naar een bonusveld.
Level 7:
Als het level begint, loop je door totdat je een bloem ziet. Schiet hem neer en ren naar de plek waar hij stond. Er komt een wolkje, schiet er tegenaan en een leven valt je ten deel.
Als je bij een deurtje komt, loop dan naar rechts, ga via de gele blokjes omhoog, vlieg naar rechts en je ziet een sleutel en eieren.
Als je bij een paar bruggetjes komt waaronder muntjes liggen, moet je naar boven gaan, daar ligt een stam. Ga op het puntje staan en spring omhoog. Er komt een pijltje naar beneden. Spring naar boven.

PITFALL

WINDOWS 95

Langer leven, langer doorgaan, dankzij Nobrain Hoeheetieookalweer uit Rotterdam.
MEOWMEOWLIKEMEOWMAN - 9 levens
EATMOREBRAIN - 9 continues
HATMAN
IDDQD
FRAMERATE



WARHAWK

PLAYSTATION

Passen de woorden van Tekken Thomas uit Maarn? Natuurlijk, anders hadden we ze toch niet opgeschreven.
Level 2: CIRKEL, DRIEHOEK, DRIEHOEK, X, CIRKEL, CIRKEL, VIERKANT, CIRKEL
Level 3: X, DRIEHOEK, X, VIERKANT, VIERKANT, DRIEHOEK, DRIEHOEK, VIERKANT
Level 4: VIERKANT, DRIEHOEK, X, X, X, DRIEHOEK, CIRKEL, VIERKANT **Level 5:** DRIEHOEK, CIRKEL, DRIEHOEK, CIRKEL, DRIEHOEK, X, VIERKANT, VIERKANT
Level 6: DRIEHOEK, X, DRIEHOEK, VIERKANT, CIRKEL, X, CIRKEL, CIRKEL
Kali mode: X, CIRKEL, CIRKEL, VIERKANT, X, DRIEHOEK, CIRKEL, DRIEHOEK
Thor mode: VIERKANT, CIRKEL, VIERKANT, VIERKANT, DRIEHOEK, X, DRIEHOEK, DRIEHOEK

PANZER DRAGOON

SATURN

Nogmaals bedankt, Panzer Gordon uit Oosterend. Enne, beste lezers, probeer dit niet na te doen!
Zelfmoord plegen
Indrukken tijdens het spelen en wel tegelijkertijd:
A, B, C, L, R
The End
Indrukken tijdens het difficulty scherm:
OMHOOG, OMHOOG, BENEDEN, OMHOOG, RECHTS, RECHTS, LINKS, RECHTS, BENEDEN, BENEDEN, OMHOOG, BENEDEN, LINKS, LINKS, RECHTS, LINKS.



SATURN

VIRTUA FIGHTER 2

Altijd al willen spelen met een **gouden Dural**? Luister naar Virtua Sander uit de realiteit van Havelte, dan lukt dat vast wel.
Druk tijdens het player select screen op: BENEDEN, OMHOOG, RECHTS, LINKS + A.
Je vindt zilver mooier? Okay, ga dan voor de **zilveren Dural**, met de aanwijzingen van Panzer Gordon uit Oosterend.
Druk tijdens het player select screen op: BENEDEN, OMHOOG, RECHTS, A + LINKS.



SNES

STREET-RACER

Straatkrediet? Zitten we niet op te wachten. Race-krediet, dat willen we. En dat krijgen we ook, van Streetwise Edward.

Verborgen races
Ga naar options en de CC Setup in. Druk op: L, R, L, R, X, Y. Op de keuzelijst staan nu 24 wegen die je kunt kiezen in plaats van twintig.



PLAYSTATION

RAYMAN

Maar liefst **99 levens**, dankzij Ridge Racer Ronald uit Delft.
Pauzeer het spel en houd de volgende toetsen ingedrukt:
L2, R1, L1, R2 (volgorde aanhouden).
Laat de toetsen in deze volgorde los:
L1, L2, R2, R1 druk nu kort op DRIEHOEK
Houd nu deze toetsen in volgorde vast: RECHTS, CIRKEL, VIERKANT, X. Laat ze los in deze volgorde: RECHTS, X, VIERKANT, CIRKEL. Haal het spel van de pauze af en als het goed is dan heb je 99 levens.

MAC

DOOM II

Maak er een Mac-Slachting van met de **MacCheats** van MacRochus uit MacAmsterdam
IDKFA - wapens en sleutels
IDBEHOLD - zeven opties
IDCLIP - door muren heen lopen

SNES

POWER RANGERS (THE MOVIE)

Geen tijd om leerling Power Ranger te zijn? Is ook niet meer nodig. Ga meteen voor een topfunctie, met het advies van Ranger Gorch uit Woerden.
Druk tijdens het Start/options scherm op: OMHOOG, BENEDEN, LINKS, RECHTS, X, B, Y, A en je bent meteen een Power Ranger.

WETLANDS

Van Wet Maarten en PC-freak Marcel uit Baarn en Shooting Douwe uit Groningen. Tik in plaats van je naam het volgende in:
COOLCOLE - alle missies
SAVANNAH - 100% energie
ELRAPIDO - munitie

PC



SATURN

RAYMAN

99 LEVENS, dankzij een anonieme weldoener.
Pauzeer het spel, houd de volgende knoppen ingedrukt:
X, B, Z Druk dan op: LINKS, RECHTS, LINKS, RECHTS, OMHOOG, Y. Het spel van pauze afhalen en je bent 99 levens rijker.

PC

HALLOWEEN HARRY

Party on met Scarey Dennis uit Bilthoven.
Als je tijdens Halloween Harry de letters BIG intikt, krijg je **maximum gezondheid** en een **volle flamethrower/jetpack**, maar je score gaat naar nul. Da's een prijs die een cheater met liefde betaalt.

SNES

DONKEY KONG COUNTRY

Een aap zonder muziek is als een... eeh, als een aap zonder muziek. Is dat nonsens of wat? Misschien heb je meer aan de woorden van Monkey Maikel uit Rucphen.

Music test
Ga bij het player select screen onderaan staan en druk een aantal keren op BENEDEN. Als je het goed doet komt er een music test optie.

PC

NOVASTORM

Eten vegetariërs vleestomaten? Vast wel als ze luisteren naar Green Fried Tomato Jannis uit Best.
Killer Tomatoes: Tik het woord TOMATOES in aan het begin van level 1 en je komt in een level waar tomaten je ergste vijanden blijken te zijn.

F22 INTERCEPTOR

Spieken mag, van Docterandus Martin uit Dordrecht, afgestudeerd aan de Universiteit van de Weetveel Hoofden.
'Je moet tijdens het spel tegelijkertijd op de B en de C knop drukken voor een extra menuutje.'

MEGA-DRIVE



CLOCKWORK KNIGHT II

SATURN

Duizend min een levens, geen zweet voor Knight Lukasz uit Medemblik.

999 levens:
Druk tijdens het titelscherm op: RECHTS, BENEDEN, LINKS, BENEDEN, RECHTS, BENEDEN, RECHTS, OMHOOG, LINKS, OMLAAG, RECHTS, BENEDEN

Bekijk het einde:
Druk tijdens het titelscherm op: RECHTS, OMHOOG, LINKS, OMHOOG, BENEDEN, OMHOOG, RECHTS, LINKS, OMHOOG, RECHTS, LINKS, BENEDEN. Start een game om het einde te bekijken.

Levelselect:
Druk op titelscherm (met paard): RECHTS, OMHOOG, LINKS, OMHOOG, RECHTS, OMHOOG, BENEDEN, OMHOOG, LINKS-OMHOOG, LINKS, OMHOOG.

FATAL RACING

PC

Fatale ritjes hoeven niet altijd slecht af te lopen, als je Fatal Erwin uit Bocholtz en Tentacle Jurgen uit Oosterhout als instructeur neemt.

Cheats
TINKLE - nieuwe auto
LOVEBUN - nieuwe auto
2X4B523P- nieuwe auto
MAYTE - nieuwe auto
SUICYCO - nieuwe auto
DR DEATH - sterker
SUPERMAN - onkwetsbaar
FORMULA 1 - nog meer auto's
DUEL - sterkere tegenstanders
TOPTUNES - geluidseffecten
CINEMA - breedbeeld mode
1 WON - race gewonnen
CUP WIN - cup gewonnen
ROLL EM - bekijk credits
REMOVE - codes worden weggehaald

PILOTWINGS

SNES

Sommige mensen, zoals Ace Erik uit Zwartmeer, sturen gewoon een paar getallen op en wij zijn dan zo gek om die nog te publiceren ook.
Wereld 2: 985206
Wereld 3: 394391
Wereld 4: 520771
Wereld 5: 400718
Wereld 6: 773224
Wereld 7: 165411
Wereld 8: 760357
Commando 1: 108048
Commando 2: 882943

SUPER METROID

SNES

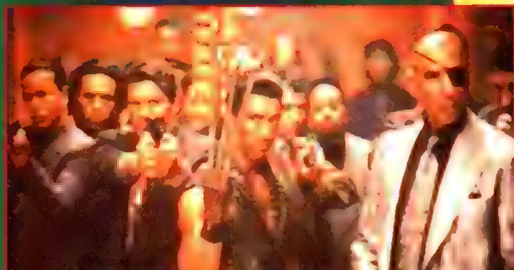
Supercodes van Metroid Maikel, Kombateer Mike en Havemercy Bart.
Action Replay codes
7E0A7702: Hyper Beam
7E09C6EB: Oneindige energie
7E09C2EB: Veel raketten
7E09CE32: Veel super bommen



TEKWAR

PC

Cheats voor de commerciële versie, met de complimenten van Tekking Stan uit Amsterdam.
Houd ALT + SHIFT ingedrukt en tik dan de letter in:
G: Godmode
W: Wapens, kaarten, health, ammo
Q: quit maar je hebt dan wel de missie voltooid
R: CD Reset
P of F of B: CD music track spelen
S: Stop music track
H: Zelfmoord



STREET-FIGHTER THE MOVIE

SATURN

Spelen als Akuma, dat kan en wel met de hulp van I'll be back Gerrie uit Nijmegen.
Druk tijdens character select screen op: OMHOOG, B, BENEDEN, Z, RECHTS, X, LINKS, Y

TITUS THE FOX

PC

In het maart nummer vroegen Serge en Daniël om wat codes van Titus the Fox. Sorcerer Boy en Foxy Michiel geven antwoord. En wij bedanken deze beide heren namens de beide vragenstellers.
Titus the Fox starten met:
TITF TRN - godmode
TITF COD - alle level codes

JOHNNY BAZOOKATONE

PLAYSTATION

Van ons, voor jullie, omdat jullie van die schatjes zijn (droom maar lekker verder):
Passwoorden
Level 2: AFLEPIT
Level 3: TEASPOON
Level 4: SEDATION
Verder nog:
VERYNICE
KRISTIAN
PILCHARD (europese versie)



MARKO'S MAGIC FOOTBALL

MEGA-DRIVE

Magic Benny uit het Beveren (B.) scoort onreglementair met de volgende spreuken.
Level 2: HAUNTING
Level 3: BSTROKE
Level 4: GVNGETNK
Level 5: ECTPLSM
Level 6: JAWS
Level 7: GARAGE
Level 8: TRAFFIC
Level 9: ELF
Level 10: KRUSTY
Level 11: BARREL
Level 12: CRABTREE



WING COMMANDER III

Neem er je gemak van, want Commander Jan uit Sint-Denijs-Westrem heeft het meeste werk al gedaan.

AUTO PILOOT

Bij sommige missies is de opdracht transportschepen naar een poort te brengen. Het nadeel van deze opdrachten is dat de auto-pilot niet toegestaan is. Commander Jan weet daar wel raad mee. Ga richting transportschip en schiet tot het 'auto' lampje aan de bovenkant van het scherm brandt, zet dan de auto-pilot aan.

CARRIER

Deze vijandelijke schepen zijn moeilijk te vernielen. De beste vaartuigen om deze schepen om zeep te helpen zijn de 'Thunderbolt VII' en de 'Longbow'. Vlieg in de Carrier en vuur een of meerdere torpedo's (alleen bij de Longbow) af. Vlieg uit het schip. Als dit niet explodeert, vuur dan nog een paar raketten of torpedo's af. Dan explodeert het schip.

SEGA RALLY

SATURN

Te weinig werk? Copycat Alex uit Winschoten bezorgt je zo een extra baan.

Lakeside als extra baan:
Druk op X en Y tijdens het mode select screen

Lancia Stratos:
Druk op X, Y, Z, Y, X tijdens het mode select screen

Mirror mode:
Ga naar select game en houd de Y knop ingedrukt. Druk dan op C om de baan te kiezen.



DECENT II

PC

Naar de robo-hel? Moet kunnen, maar bereid je goed voor. Lees in ieder geval de **shareware-versie cheats** van Dalende Ben uit Amsterdam 2.

MOTHERLOAD - wapens
CURRYGOAT - sleutels
ZINGERMANS - god
ERICAANNE - wapens
JOSHUAAKIRA - kaart
BITTERSWEET - tripping mode

VIRTUA COP

SATURN

Doe meer met agenten. Volg de instructies op van Copper Wouter uit Veldhoven Reality.



Extra opties
Uitvoeren tijdens het Sega-loga:
Houd C ingdrukt en druk dan op OMHOOG, BENEDEN, RECHTS, LINKS



DESTRUCTION DERBY

Misleid de jury met de geintjes van Racing Roland uit Spijkenisse.

Je kiest voor Total Destruction en dan begin je. Voordat er GO! komt te staan druk je op ESC. vervolgens kies je voor EXIT. Er staat dan dat je 0 seconden hebt overleefd. Maar in het klassement komt te staan dat je 599.99 seconden hebt overleefd.



PLAYSTATION

RAYMAN

De Naamloze uit Nowherecity laat anoniem het volgende weten:

Jungle level 1:
Iets na de buigende bloem moet je in de wijnstokken (of zo) klimmen en dan naar links om een extra leven te vinden.

Jungle level 2:
Ga naar het meest linkse stuk van het scherm en spring op de bloem. Nu moet je een wijnstok pakken die boven je hoofd bungelt en alle blauwe dingen pakken die daar rondzwerven. Spring dan naar het rechter platformpje en als je tien van die blauwe dingen hebt, dan warpt een magiër je naar het eerste bonuslevel. Je kan de jager verslaan door hem te raken als hij zijn pistool laat zakken (dat is volgens ons altijd een goede moment om iemand te raken).

Jungle level 3:
Betilla zal jouw de kracht geven om onderhands te werpen met je vuist. Ga naar het meest rechtse stuk van het scherm en spring dan omhoog om de paarse druif te laten vallen. Spring erop en dan zo op het platformpje om naar het volgende level te gaan.

Jungle level 4:
Om de speciale krachten te krijgen die boven het water hangen, moet je de dichtstbijzijnde paarse druif naar beneden slaan en hem in het water duwen met je vuist. Zo kun je ook nog een magiër vinden in de hoek rechtsonder van het level.

Jungle level 5:
Als je op het tweede drijvende platform bent, zie je een paar van die blauwe dingen. Spring van het platform af en pak ze - ze leiden je naar een kooi vol Electoons. Wees wel voorzichtig want er staat daar een jager je op te wachten.

Jungle level 6:
Probeer om in het midden van het scherm te staan zodat je kan zien van welke kant de muskiet aan komt vliegen.

Jungle level 9:
Spring omhoog en sla de kleren van Tarayzan naar beneden die boven je vast zitten aan een wijnstok. Hij bedankt je met wat magische zaden (niet doordenken). Plant dit zaad herhaaldelijk en spring dan op de planten die gaan groeien om snel naar boven te gaan.

Jungle level 10:
Sla de paarse druiven van de wijnranken en zij zullen de vijanden onder je pletten. Op het tweede grote eiland zie je een van de aasgieren en een paar Antitoons. Gebruik de druif niet om de aasgier uit te schakelen, maar nader het eiland van de linkerkant door nog een druif te gebruiken. Sla al de Antitoons terwijl je nog steeds op de druif zit en sla dan de druif naar beneden als je boven het eiland zweeft. Wanneer je bij het volgende eiland aankomt, zal er een kooi uit de lucht vallen.

powersales

Iets te verkopen? Al lang op zoek naar een bepaald spel? Of wil je spelletjes waar je zo langzamerhand echt op uitgekeken bent ruilen voor verse? Dan kun je met je aanbieding of oproep terecht in de rubriek POWER SALES.
Die service is voor onze lezers GRATIS, voor niks dus.
Er zijn eigenlijk maar twee regels, maar daar houden we dan ook strak de hand aan:
1. Commerciële advertenties zijn NIET gratis. Als je een handeltje wil opzetten, moet je ook bereid zijn om te investeren. Neem dan contact op met onze advertentie-afdeling voor de geldende tarieven.
2. Illegale advertenties worden geweigerd. '200 pc-spellen zonder handleiding aangeboden', dat vertrouwen we niet. Bovendien is dat strafbaar.
Voorlopig geven we nog geen maximum-lengte op, maar houd het een beetje kort: ga geen ellenlange titel-lijsten opgeven, onze ruimte is beperkt. De redaktie behoudt zich overigens het recht voor bepaalde advertenties te weigeren uit ruimtegebrek, uit twijfel over de inhoud of om andere reden, zonder opgave van die reden.

STUUR JE POWER SALES ADVERTENTIE NAAR POWER UNLIMITED (powersales) POSTBUS 9805, 1006 AM AMSTERDAM

Schrijf duidelijk! Gebruik je nieuwe telefoonnummer

COMMERCIËLE POWER SALES ADVERTENTIES
De gratis rubrieksadvertenties voor lezers van Power Unlimited zullen gespeld worden. Een commerciële advertentie, geplaatst in deze omgeving, mag zich dus ook in bijzondere aandacht verheugen. Interesse?
Neem contact op met VNU Business Publications, Rocky Wilson of Karin Ernsting 020 - 4875450; fax 020 - 4875702 voor de speciale voorwaarden, tarieven en formaten.

SEGA

Te koop voor MegaDrive: The Lion King ƒ99,-, Batman Returns ƒ39,-, Terminator 2 ƒ39,-, Eternal Champions ƒ59,-. Alles samen voor ƒ200,-. Tel.015-3696462, Roy (Pijnacker).

Te koop: MegaDrive met 32X en 3 32X spellen (Doom, Mortal Kombat 2 en Knuckles Chaotix). Incl. 2 6-button pads. Prijs ƒ500,-. Tel.0523-613157. Stix). Alles pas nieuw voor ƒ449,-. Ook los te koop: Beavis & Butt-head ƒ90,-, Street Fighter 2 ƒ59,-, X-men ƒ45,-, Brutal ƒ35,-, Pitfall ƒ45,-, Yogi Bear ƒ40,-, Puggsy ƒ35,-, Mickey Mania ƒ39,-. Ik doe het ook per post. Tel.0183-301198.

Te ruil voor Master System: mijn Bubble Bobble, Fantasy Zone en Spiderman tegen jouw Mortal Kombat. Tel.033-4727809, Matthijs (Amersfoort). Tussen 18.00 en 21.00 uur.

Te koop: Game Gear + adapter, caradapter, 7 spellen (o.a. Sonic 1 en 2, Sonic Chaos, Tazmania en Jungle Book, allemaal met hoesje en handleiding). Vraagprijs ƒ300,-. Tel.0348-419102, Gunar.

Te koop: MegaDrive + 2 joysticks, Sonic 1, 2 en 3, Sonic Pinball, Castle of Illusion, World of Illusion en een 10 in 1 King's Card. Gratis een Sega tipsboek erbij voor ƒ275,-. Tel.020-6229409, Amsterdam (geen vervoer).

Te koop: Game Gear met accessoires en 5 spellen. Z.g.a.n. Tel.038-4445762.

Te koop: Game Gear met 5 spellen, ac adapter + koffer voor ƒ300,-. Te ruil gevraagd: Final Fantasy 2 tegen Secret of Mana of een ander spel. Tel.0162-518895, Raamsdonksveer.

Te koop: MegaDrive + Mega CD 2 + 5 MD spellen (o.a. The Punisher, General Chaos) + 4 CD spellen (o.a. World Cup USA '94, Road Avenger) + 3 Demo CD's + 2 joypads (1 standaard, 1 turbo). Alles compleet en in originele verpakking. Prijs ƒ625,-. Tel.050-5567744, Marco (Groningen). Na 17.30 of in het weekend.

Te koop: MegaDrive + 1 spel (Fifa Soccer) en 3 joysticks (standaard, 6-knops, arcadestick). Alles i.z.g.st. en in dozen verpakt. Prijs ƒ179,-.Tel.023-5373047, Robbert.

Te koop: MegaDrive met spellen. MegaDrive + Sonic + 2 controlpads voor ƒ75,-. Spellen: Comix Zone ƒ100,-, Dune 2 ƒ65,-, Theme Park 80,-, Rock 'n Roll Racing ƒ65,-, World of Illusion ƒ50,-, General Chaos ƒ45,-, Super Thunder Blade ƒ20,-, T2 the arcade ƒ50,-, Flashback ƒ60,-, SF 2 SCE ƒ50,-, menacer + 6 spellen ƒ40,-. Alles in 1 koop voor ƒ750,-. Tel.026-3335859, Matthijs.

Te koop: MegaDrive met 8 supergames (o.a. MK 1 en 2, Mega Turrican, Sonic en Rocket Knight Adventures). Alles in org. doos met handleiding. Prijs ƒ400,-. Tel.013-5216478, Johan (Oisterwijk).

Te koop: Game Gear + 4 spellen (Sonic, NBA Jam, Donald Duck, Tazmania) + adapter. Alles compleet verpakt met boekjes voor ƒ190,-. Tel.0118-639896, Middelburg.

Te koop voor Saturn: Virtua Racing ƒ65,-, Victory Goal ƒ55,-, Virtua Fighter 1 ƒ30,-, Panzer Dragoon ƒ75,-, MegaDrive + 3 spellen ƒ185,-, Mega CD ƒ195,-. Tel.0181-323328.

Te koop/te ruil voor Saturn: Bug (USA) ƒ65,-, Shinobi X ƒ60,-, Rayman ƒ75,-, Daytona USA ƒ70,-. Tel.0495-641766, Jakob.

Te koop: MegaDrive II + 2 pro pads + menacer incl. 6 in 1 spel en T2 + game genie + 11 spellen (o.a. Fifa '95, NBA Jam, Mega Turrican, Boogerman, Robocop vs. Terminator). Spellen in doos en boekje. In 1 koop voor ƒ600,-. Tel.0597-424473, Ewout (Winschoten). Na 16.00 uur.

Gevraagd voor MegaDrive: Shining Force, Action Replay 2. Voor Master System: Phantasy Star. Ook te koop: Rocket Knight Adventures, Double Clutch, Eternal Champions etc. Prijs n.o.t.k. Tel.(0032) 053/807992, Sam (België).

Te koop voor MegaDrive: o.a. MK, Aladdin, Sonic 2. Per stuk ƒ45,-, 2 voor ƒ75,-. Alles in 1 koop voor ƒ199,-. Tel.0317-618285, Dennis.

Te koop: Game Gear + 10 spellen, adapter, vergrootglas en tas. Prijs ƒ175,-. Tel.0223-614918, Cristian (Den Helder).

Te koop: Multi Mega (MegaDrive en Mega CD), menacer, 9 MD spellen (Virtua Racing, Sonic 2, Street Fighter 2, 3 in 1 etc.) + 3 Mega CD spellen (Tomcat Alley, Ecco the Dolphin, Road Avenger) + Demo CD. Alles compleet met boekje en doosje. Nog geen 1,5 jaar oud voor ƒ650,- (winkelwaarde ƒ1900,-). Tel.072-5150902, Dick.

Te koop: Saturn + rf kabel + extra bediening + Sega Rally (USA) + converter, Street Fighter (USA), Virtua Cop met gun, Virtua Fighter en Myst (USA). Prijs ƒ1200,-. Tel.0297-288107.

Te koop: Saturn met 2 controllers, action replay/adapter en 8 spellen (Sega Rally, Virtua Fighter 2, X-Men, Daytona USA, Clockwork Knight, Shinobi X, VF1 en Victory Goal. Prijs ƒ1400,-. Tel.043-6040550, Maastricht.

Te koop: MegaDrive met 2 controlpads en 12 spellen (NBA Jam, Sonic 1, 2 en 3, Sonic & Knuckles, Super Hang On, Global Gladiators, Kid Chameleon, Batman, Greendog, Hardball (honkbal), Quackshot) en pro action replay voor ƒ250,-. Tel.0182-517307.

Te koop/te ruil voor MegaDrive: Fifa Soccer ƒ60,-, game genie + codeboek ƒ50,-, Pele, Terminator 2, Tazmania, Crash Dummies voor ƒ35,- per stuk (of te ruil). Tel.040-2571214, Eindhoven.

Te koop: MegaDrive met 2 controllers en 12 spellen (o.a. Sonic 1, 2 en 3, Sonic & Knuckles, Fatal Fury, Sunsetriders, Jurassic Park 2). Vraagprijs ƒ500,-. Tel.010-5115440.

Te ruil voor MegaDrive: Gauntlet 4 of ex-mutants (nog in zeer goede staat). Ruilen tegen: Jungle Strike of NBA Jam. Tel.0492-331206, Hans.

Te koop: Saturn spellen Virtua Fighter, Daytona USA en Virtua Racing. Prijs n.o.t.k. Tel.0495-651835.

Te koop: Mega CD met 3 spellen voor ƒ300,-. Wie wil Sega Rally of Thunderhawk 2 ruilen tegen mijn Daytona USA? Tel.0519-531431, na 16.00 uur.

Te koop voor MegaDrive: Jungle Strike ƒ89,-, Urban Strike ƒ89,-. In 1 koop voor ƒ159,-. Tel.0515-332579.

Te koop: MegaDrive met 2 joypads (1x 6-button) + 4 spellen (Sonic, Hook, Crash Dummies en Eternal Champions) voor ca. ƒ195,-. Tel.078-6132522, Erwin (Dordrecht).

Te koop: Game Gear + 5 spellen (Columns, Donald Duck, Sonic 2, Asterix, Global Gladiators). Z.g.a.n. Prijs ƒ225,-. Tel.072-5622281.

Te koop: MegaDrive met 4 spellen (Sonic 3, Animaniacs, Megagames 1 en 2) + 2 controlpads voor ƒ350,-. Tel.030-6567342, Maurice (tussen 17.30 en 19.00 uur).

Te koop: MegaDrive + 3 controlpads (w.o. 1 6-button) + arcade joystick en een menacer + 11 spellen (MK 1 en 2, Aladdin, Ecco, Micro Machines 2, Streets of Rage 2 etc.) voor ƒ500,-. Tel.0317-424069, Wageningen (tussen 15.00 en 18.00 uur).

Te koop: MegaDrive II (2 weken oud). Met 2 controlpads en 11 spellen (o.a. Mortal Kombat, Sonic 1 en 2, Streets of Rage etc.). Met een boek erbij. Alles bij elkaar voor ƒ249,-. Tel.0485-513528, Erik v.d. Berg (omg. Nijmegen).

Te koop: MegaDrive met 2 controlpads + 5 spellen (Sonic 1 en 2, Aladdin, Addams Family, Shadow of the Beast 2) voor ƒ300,-. Tel.050-5410266, Guus (Groningen).

Te koop: Sherlock Holmes (Mega CD) Bfr. 850, Talmit's Adventure (MegaDrive) Bfr. 650. Tel.(0032) 016/534295, Manuel (België).

Te koop/te ruil voor Saturn: Bug (USA) ƒ65,-, Shinobi X ƒ60,-, Rayman ƒ75,-, Daytona USA ƒ70,-. Tel.0495-641766, Jakob.

Te koop: Game Gear + ac adapter + car adapter + 5 spellen (Wimbledon, Super Kick Off, Sonic, Alien 3 en World Cup USA '94). Alle spellen met boekjes en doosjes. Prijs ƒ300,-. Tel.0413-366090.

Te koop: 3 mnd. oude Saturn, incl. 6 spellen (Fifa Soccer '96, Sega Rally, Virtua Racing, Rayman, Victory Goal, Daytona USA) en 2 controllers. Vraagprijs ƒ1100,- (winkelwaarde ƒ1755,-). Tel.0547-273077, Goor (OV). Na 18.00 uur.

Te koop voor MegaDrive II: Master System Converter II + 6 spellen (Sonic 1 en 2, Mickey Mouse Castle of Illusion, Streets of Rage, Alex Kidd in Miracleworld, Monaco Grand Prix). Tel.0497-541758, Martijn Koolen (Bergeyk).

Te koop voor MegaDrive II: Sonic 2, The Addams Family, 6 spelcassette (o.a. Super Hang On, Revenge of Shinobi, Streets of Rage etc.), Super Kick Off 3 (ƒ50,-). Over de prijs valt te praten. Ook te ruil (1 van jou tegen 1 van mij) tegen Theme Park of Micro-machines 1 of 2. Tel.0497-542446, Ruud v.d. Wiel (Luyksgestel).

Te koop/te ruil voor Saturn: Virtua Fighter ƒ85,-, Daytona USA ƒ90,-. Of ruilen tegen: Sega Rally, Rayman, Virtua Cop, Virtua Striker of World Interceptor. Natuurlijk doe ik geld erbij. Tel.055-5063706, Arend (na 17.00 uur).

Te koop: MegaDrive 2 met 2 joypads (1 6-button) + 3 spellen (Terminator 2 the arcade game, Mortal Kombat 1 en 3) + handleidingen en codes van de drie spellen. Alles voor ƒ400,-. Ik verkoop niets los. Tel.038-4229885, Zwolle.

Te koop: MegaDrive II + 8 spellen, 2 joypads en aansluitapparatuur. Alles voor ƒ250,- (spellen niet los te koop). Tel.030-2942602, Utrecht (wegens vervoer).

Te koop: MegaDrive in goede staat, 4 controllers (2x3-knops en 2x6-knops), 12 spellen (o.a. Mortal Kombat 2, Super Street Fighter 2, Sonic 1, 2 en 3, Mickey Mania, Streets of Rage 1, 2 en 3). Alles in orig. doos met boekjes, evt. met Sega tips-boekjes. Prijs ƒ750,-. Tel.05-2570318, Bart (Delft).

powersales

Te koop: Master System II met 11 spellen (o.a. Alien 3, Donald Duck, Asterix, Shinobi en Moonwalker) + joypad, joystick en quickfire tussensnoer voor ƒ300,-. Tel.0174-295911, Arjan (na 16.00 uur).

Te koop: Saturn + 3 spellen (Sega Rally, Daytona USA, Virtua Fighter 2). Tel.0481-432949.

Te koop: MegaDrive + 5 spellen + 2 6-button pads voor ƒ390,-. Tel.0316-265604, Duiven.

Te koop: MegaDrive II + 4 spellen (Sonic 2, SSF 2 SCE, Jungle Strike en MK 2) + Mega CD II + 5 spellen (Sonic CD, Road Avenger, Jaguar XJ2000, Night Trap en Battlecorps) + menacer met 6 spellen. Alles in goede staat geleverd met 2 controlers (1x6-button) en in doos met boekjes en toebehoren. Prijs n.o.t.k. Tel.0252-420942, Lisse. Na 16.00 uur en geen vervoer.

Te koop: MegaDrive met 6 spellen + 32X uitbreiding met 2 spellen + 6-button pad. Alles is compleet. Over de prijs worden we het wel eens. Tel.0527-274294, Sander.

Te koop: MegaDrive II + Mega CD + 29 spellen (o.a. Earthworm Jim, Theme Park, Urban Strike etc.) + 3 joypads. Compleet in doos. Alles in 1 koop voor ƒ975,-. Winkelwaarde ƒ2600,-. Tel.0297-284348, Mijdrecht.

Te koop (dus niet te ruil): MegaDrive II + 3 controllers. Compleet met doos en garantie (1/2 jr. nieuw) + 6 spellen (o.a. Pitfall, Shinobi 3, Flink) voor ƒ225,-, echt laagste bod. Tel.038-3323920, Jeroen (Kampen). Na 18.00 uur.

Te koop: MegaDrive + 2 controlpads + voetpedaal + 9 spellen (o.a. Sonic 1 en 3, Rock 'n Roll Racing) + tv kabel. Winkelwaarde ƒ1200,-, nu ƒ549,00. Tel.0478-541740, Rudolf of Hugo. Bellen na 18.00 uur.

Te ruil gevraagd voor MegaDrive: wie wil zijn Desert, Jungle en/of Urban Strike, Street Racer of Virtua Racer ruilen tegen mijn Boogerman, Tiny Toons (van de volgende doe ik 2 tegen 1) Spiderman and the X-men, Streets of Rage, Batman 2 Return of the Joker en Terminator 1 en 2. Tel.046-4424963, Zuid-Limburg.

Te koop: MegaDrive + Mega CD II, 2 controlpads, 24 MD spellen (o.a. Streets of Rage 1, 2 en 3, Sonic 1, 2 en 3, Sonic Spinball, Jungle Strike enz.) + 9 CD spellen (o.a. Final Fight, Night Trap enz.). Alles met handleiding. Prijs ƒ1400,-. tel.: 046-4512934, Bart (na 17.30 uur).

Te ruil voor MegaDrive: Urban Strike tegen Jungle of Desert Strike, Mortal Kombat 2 tegen Virtua Racing. Tel.0174-242500.

Te koop: Game Gear + 8 spellen (o.a. Lion King, Dracula, Sonic 2, X-men etc.). Prijs ca. ƒ325,-. Tel.0174-421130, na 16.00 uur. Zelf komen afhalen.

Te koop: MegaDrive met 4 joypads + 7 spellen (o.a. Mortal Kombat 2 en 3, Fifa Soccer '95, Bloodshot en True Lies). Alles voor ƒ499,-. Tel.0180-512015.

Te koop: MegaDrive, 2 controllers en spellen (Lion King, Sonic 2, 3 in 1 (Streets of Rage, Revenge of Shinobi, Golden Axe), Jurassic Park, NBA Jam, Mortal Kombat 2 en 3) + alle instructieboekjes en codes voor MK 2 en 3. Alles bij elkaar voor ƒ599,-. Tel.071-5134439, Harmen (Leiden).

Te koop: MegaDrive + adapter + 3 spellen (Mickey Mania, Megagames, Eternal Champions) + 2 joypads. Tel.0342-417219, Ferdi.

Te ruil gevraagd voor Game Gear: Mortal Kombat 2. Wil ruilen tegen Sonic 2 + Wonderboy + Chakan + Columns + handleidingen. Tel.073-5218331, Roy Versteeg (werkdagen na 16.00 uur).

Te koop: MegaDrive, 32X en een Mega CD + 2 joypads (6 knoppen) en 10 topspellen (oa. Rise of the Robots, Tomcat Alley (CD) en Metalhead (32X)). Alles als nieuw. Helemaal compleet. Winkelwaarde ƒ1850,-, spotprijs van ƒ699,-. Tel.035-5310265.

Te koop voor MegaDrive: Eternal Champions ƒ60,-, Sonic 3 ƒ65,-, Story of Thor ƒ75,-, Gauntlet 4 ƒ50,- en Aladdin ƒ65,-. Alle spellen zijn in perfecte staat en nog geen 3 maanden oud. Tel.0595-432213, Laurence.

Te koop voor MegaDrive: The Revenge of Shinobi, Sonic 1, Zool. Prijs n.o.t.k. Te koop gevraagd voor MegaDrive: Mortal Kombat 3. Tel.035-6856228, Danny (Hilversum). Na 15.00 uur, in het weekend de hele dag.

NINTENDO

Te koop: SNES + 2 joypads + Super Game Boy + game genie + converter + 7 spellen (Soccer Shoot Out, Asterix, Donkey Kong Country, Super Mario World, Super Mario All Stars, scope + 6 in 1, Legend of the Mystical Ninja). Prijs ƒ550,-. Tel.0226-422209.

Te koop/te ruil voor SNES: Stuntrace FX (nieuw) ƒ80,-, The Lion King (nieuw) ƒ70,-, F1 Pole Position ƒ75,-, Double Dragon 5 ƒ65,-, Eek the Cat ƒ70,-, Super Adventure Island ƒ50,-. Tel.023-5651705 of 023-5642570 (antw.app.).

Te koop: SNES + 2 joysticks + 6 topspellen (o.a. MK 3, Superstar Soccer en Clayfighter 2). Alles incl. doosje en boekje. I.z.g.st. Winkelwaarde ƒ1000,-, nu voor ƒ480,-. Tel.0174-213333.

Te koop/te ruil voor SNES: Street Fighter 2 ƒ50,-, Unirally ƒ40,-, Jurassic Park ƒ39,-. Of ruilen voor: Mario World en Mickey Mania. Alles met doosjes en handleidingen. Tel.050-5276859, Groningen

Te koop/te ruil voor SNES: Killer Instinct ƒ100,- met doos en boekje of ruilen tegen Final Fantasy 2 of 3, Secret of Evermore of Illusion of Time. Tel.0316-266103, zelf komen halen.

Te koop/te ruil voor SNES: Stuntrace FX (nieuw) ƒ80,-, The Lion King (nieuw) ƒ70,-, F1 Pole Position ƒ75,-, Double Dragon 5 ƒ65,-, Eek the Cat ƒ70,-, Super Adventure Island ƒ50,-. Tel.023-5651705 of 023-5642570 (antw.app.).

Te koop: SNES + 2 joypads + aansluitingen + 22 spellen (o.a. Earthworm Jim, DKC, Mario World, Mario Kart, Mario All Stars, Zelda, Super Metroid en Stunt Race FX) + Super Game Boy met Donkey Kong. Prijs n.o.t.k. Tel.045-5255695, Peter (Brunssum). Na 18.30 uur.

Te koop voor SNES: Jurassic Park ƒ70,-, Flashback ƒ60,-, Choplifter 3 ƒ60,-, Turn and Burn ƒ60,-, Pilotwings ƒ30,-, Mortal Kombat 3 ƒ120,-. Of ruilen: mijn Mortal Kombat 3 + nog een spel tegen jouw International Superstar Soccer Deluxe. Tel.075-6159291, Martijn Groot (Zaandam). Na 17.00 uur. Geen vervoer.

Te koop: SNES + 5 spellen (Kick Off 3, Starwing, Pilotwings, Empire Strikes Back, Super Mario All Stars). Prijs ƒ525,-. Tel.026-3342715, Michiel.

Te koop: NES, incl. 5 spellen voor ƒ75,-. Tel.078-6410761, P. de Bruin (na 18.00 uur).

Te koop voor Game Boy: World Cup Soccer, Hyperdunk Basketball, Crash Dummies. Per stuk ƒ60,-. Totale waarde alle drie de spellen is ƒ150,-. Tel.0566-652739, Kees (Friesland).

Te koop: SNES + 2 joypads + Turtles Tournament Fighters + super scope voor ƒ300,-. Tel.050-5730789, Groningen (geen vervoer).

Te koop: NES met 16 spellen, turbo joystick, 2 draadloze turbo controllers, 2 gewone controllers, zapper pistool, NES four score, game genie en cleaning kit. Op de NES kun je ook USA spellen spelen. Vaste prijs ƒ500,-. Tel.010-4840665, Vincent.

Te koop voor SNES: Fifa Soccer '95 ƒ55,-, Eric Cantona ƒ55,-, Super Mario World ƒ45,- en Out to Lunch voor ƒ25,-. Tel.035-561815.

Te koop/te ruil voor SNES: Killer Instinct (met codes, cd, boekje etc.). Ruilen tegen: Doom, Donkey Kong Country 2. Tel.0345-573370, Geldermalsen (na 16.00 uur).

Te koop voor NES: 6 spellen (o.a. Flintstones, Turtles, Ducktales ...). Bfr. 1000 per stuk. Of 1 NES spel van mij ruilen tegen F-Zero SNES. Tel.(0032) 089/461613, Bree (België).

Te koop: SNES + 3 spellen (Mario All Stars, Street Fighter 2 Turbo, Donkey Kong Country) + 2 draadloze joypads + 1 gewone joypad. Z.g.a.n. voor ƒ300,-. Tel.0128-393855, Feike van Det.

Gezocht voor SNES: Megaman X 1 (ca. ƒ50,-, Castlevania 4 (ca. ƒ40,-), Turtles in Time (ca. ƒ40,-) en MK 2 (ca. ƒ65,-). Of te ruil tegen deze spellen van mij: Alien 3, Super Metroid, MK 1 of Prince of Persia. Ik verkoop deze spellen ook voor ƒ50,- en ƒ60,-. Tel.0182-510214, Lennart (Gouda).

Te koop voor SNES: Mario World (zonder doosje) ƒ30,-, Bubsy ƒ40,-, Super Double Dragon ƒ35,-, Daffy Duck (USA) ƒ50,-, Eek the Cat ƒ30,-, Turtles in Time ƒ45,-, Pitfall ƒ50,-. Alles samen voor ƒ200,-. Tel.0251-222865.

Te koop voor SNES: Ultraman (USA) voor ƒ50,-. Tel.046-4746055, Eugene Pot (Geleen). Geen vervoer.

Te ruil voor SNES: Lemmings of Best of the Best voor Super Mario Kart of MK 2. Tel.043-3434113, Leroy Dassen (Maastricht).

Te koop voor SNES: Lost Vikings ƒ65,-, MK 2 ƒ80,-. Tel.0162-451761, Oosterhout.

Te ruil SNES spellen: SSF 2 (USA), Virtual Soccer, Earthworm Jim, Fifa Soccer, Legend, DD 5, Total Carnage, Pitfall, Asterix, Prince of Persia en Theme Park. Zonder boekje: Power Moves. Zonder hoesje: Street Racer, SSF 2. Tel.0184-652584.

Te ruil voor SNES: Clay Fighter 2 en Primal Rage voor Power Rangers the Movie. Wie binnnen een maand reageert krijgt Star Wars erbij. Tel.0348-424183, Gorch Foth (na 17.30 uur). Ik heb geen vervoer en doe het niet over de post.

Te koop: NES (omgebouwd) + spellen (Super Mario Bros 4, Bases Loaded 4, Mario 1, Duckhunt, Four Player Tennis) + spellenrekje + NES-koffer + 2 gewone controllers, quickjoy, max-joystick en zapper. Alles in 1 koop voor ƒ275,-. Tel.0412-639481, Jasper (Oss).

Te koop/te ruil voor SNES: NBA Jam TE ƒ95,-, TKO ƒ49,-, Run Saber (zonder doosje en boekje) ƒ39,-, Pitfall ƒ59,-, Super Bomberman 2 ƒ49,-, Goof Troop ƒ49,-, Indiana Jones ƒ49,- en Syndicate ƒ49,-. Allemaal voor ƒ375,-. Of ruilen tegen: MK 2, Killer Instinct, DKC 2, Theme Park, SMW 2, een action replay of een multitap. Tel.0318-523480, Ernst (Veenendaal). Ik heb geen vervoer.

Te koop: SNES (1 jaar oud), helemaal compleet + 5 spellen (Simcity, Stunt Race FX, R. & R. Racing, Asterix, Fifa '96, Killer Instinct) + converter + veel blaadjes en 1000 trucs boekje. Voor ƒ299,-. Tel.0299-674054, Thomas Dieben. Geen vervoer.

Te koop: SNES, 6 spellen (o.a. Earthworm Jim 2, Starwing etc.) + super Game Boy + alle boekjes en verpakkingen, aansluitmateriaal, 2 joypads (1 gewoon, 1 turbo/slo). In zeer goede staat. Vraagprijs ƒ600,-. Tel.026-4453932, Zat. niet, op werkdagen na 18.00 uur.

Te koop voor Game Boy: Tetris ƒ15,-, Nintendo World Cup ƒ20,-, Super RC Pro Am ƒ25,-, Motocross Maniacs ƒ25,-. Alles in 1 koop voor ƒ75,-. Tel.0181-637925, Dennis.

Te ruil voor SNES: Cannon Fodder, King of the Monster, The Addams Family, Warios Woods, Super Dany en Spankys Quest. Tel.0182-525563, Gouda.

Te koop: Game Boy + de spellen Xenon 2 en Warioland + koffertje. Prijs ƒ100,-. Tel.050-3134140, Remko v/d Beek (Groningen).

Te koop: SNES met 2 gamepads, 8 spellen (Star Trek Next Generation, Zombies, Chessmaster, Wolverine, The Lost Vikings, Pilotwings, Super Mario Alls Stars, Flashback), Amerikaanse converter. Degene die het meeste biedt krijgt Castlevania op de Game Boy erbij (alleen als je boven het gevraagde biedt). Vraagprijs ƒ350,-. Tel.0226-315576, Daan (na 16.00 uur). Zelf komen ophalen.

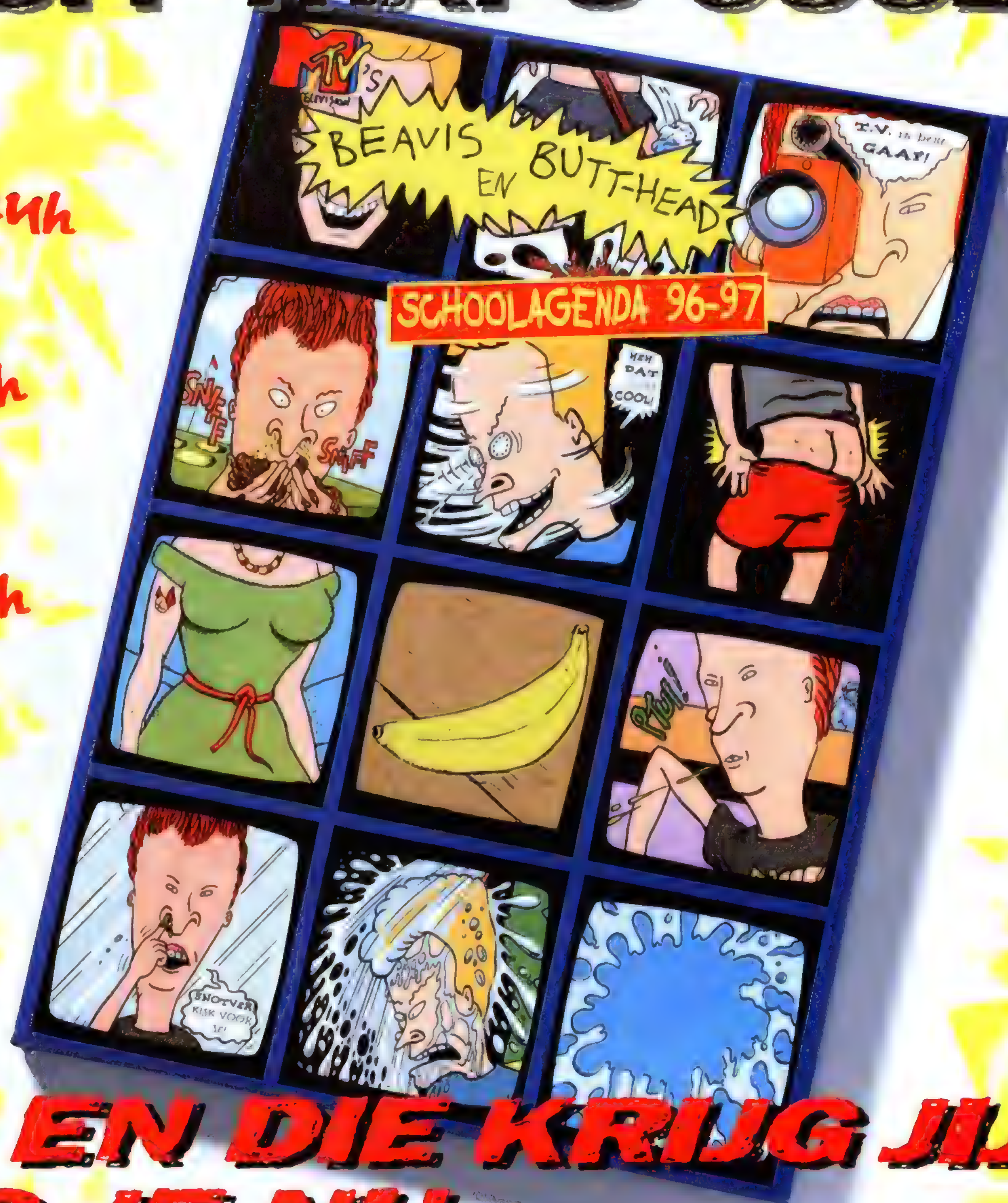
Te ruil voor Game Boy: Megaman 2 en Asterix samen voor jouw Lion King of Jungle Book. Tel.038-3854267, Erwin.

EINDELIJK EEN AGENDA MET 'STUFF THAT'S COOL!'

huh
huh huh

heh

heh...
heh heh



EN DIE KRIJG JIJ ALS JE NU ABONNEE WORDT

VUL DE BON IN OP PAGINA 79 OF BEL 020 - 0224222

BEAVIS en BUTT-HEAD-agenda ligt in elke winkel voor ƒ16,95

Te koop: SNES + 2 joypads, converter en KI met boekje en doosje. Hele set zo goed als nieuw. Winkelwaarde *f*330,-, te koop voor *f*225,-. Tel.0486-462495.

Te koop voor SNES: The Lost Vikings *f*50,-, Rival Turf *f*50,-, Bubsy *f*35,-, Super Ghouls 'n Ghosts *f*25,-. Tel.0341-416763, Marcel (Harderwijk). Bellen tussen 17.00 en 18.00 uur. Geen vervoer.

Te koop/te ruil voor SNES: Killer Instinct *f*85,-, Mortal Kombat 3 *f*110,-, Super Bomberman 2 *f*60,-, Flashback *f*45,-, Aliens 3 *f*40,-, Turtles Tournament Fighters *f*35,-, Stunt Race FX *f*60,-. Wil ook ruilen tegen: Super Mario World 2 en Donkey Kong Country 2, in overleg. Tel.0348-402266, omg. Woerden.

Te koop: SNES met 2 joysticks, converter en 17 spellen (o.a. Super Mario Kart, Killer Instinct, Mortal Kombat 2, Donkey Kong Country, International Superstar Soccer, NBA Jam 2). Vraagprijs *f*1100,-. Tel.0348-473265, Montfoort.

Ruil jij je Game Boy tegen mijn Nintendo met 1 spel. Tel.0183-401272, Mickey Verschoor.

Te koop: SNES met 4 spellen (SMW, Super Soccer, Kick Off 3 en World League Basketball). Compleet met boekjes en 2 controllers voor *f*300,-. Tel.0571-292213, Terwolde.

Te ruil voor SNES: mijn Magical Quest Mickey Mouse (+ boekje) tegen jouw Mortal Kombat 3. Tel.0315-684016, Ralf Wijnands.

Te ruil voor SNES: mijn Starwing, Street Fighter 2 of Super Mario World tegen jouw Civilization, Colonization, Dune 2, Secret of Mana of Doom. Te ruil voor Game Boy: mijn Kung Fu Master, Nemesis en Revenge of the Gator tegen jouw Worms of Zelda 1, 2 of 3. Tel.0575-552769, Ruben.

Te koop: NES met Mario 1/Duckhunt, Ducktales, Turtles 1, Flintstones 1 en Donkey Kong Classic. Elk spel apart *f*20,-, de NES zelf kost *f*40,-. Alles bij elkaar voor *f*130,-. Tel.0313-474307, Drempt.

Te ruil voor SNES: diverse spellen. Ruilen voor jouw Power Rangers the Movie. Tel.058-2882324, na 18.00 uur.

Te koop voor SNES: Kuifje in Tibet *f*100,-, Street Racer *f*75,-. Alles in goede staat. In 1 koop *f*160,-. Tel.0515-426802, David.

Te koop/te ruil voor Game Boy: Bubble Bobble, Rodland, Gargoyles Quest, Hook. Alles met boekje en doosje voor *f*25,- per stuk. Of ruilen tegen jouw Shadow Warriors, Samurai Shodown of Power Rangers. Tel.0715-213239, Kees (Leiden).

Gevraagd voor SNES: Chronotrigger. Ook ruilen tegen Killer Instinct, Megaman X of Mortal Kombat 3. Tel.0111-414412, Jonathan.

Te koop div. SNES titels: Secret of Evermore (USA) *f*100,-, converter *f*25,-, Super Aleste *f*25,-, Alexay *f*25,-, Castlevania 4 *f*25,-, Vampire's Kiss *f*90,-, Mario Paint *f*70,-, Donkey Kong Country 2 *f*130,-, Unirally *f*70,-. Tevens te koop: Game Boy met 3 spellen (Megaman 3, Super Marioland, Tetris) voor *f*125,-. Apart of alles in 1 koop voor *f*600,-. Tel.0318-637167, Ramon.

Te koop: NES met 2 controllers + 1 turbo pad, game genie en 12 spellen (o.a. alle Mario Paint spellen, Turtles en Bubble Bobble). Alles voor maar *f*250,-. Tel.0229-244737, Alof.

Ruilen voor SNES: Donkey Kong Country tegen Simcity 2000. Tel.073-5515429.

Te koop voor NES: 260 in 1 *f*75,-, Dream Master *f*25,-, Solar Jetman *f*25,-, Zelda 3 (Link) *f*75,-. Zonder doos of handleiding. Tel.020-6961197, Kendal Haarnack.

Te koop/te ruil voor SNES: F-Zero en Lemmings 2 voor *f*75,- of te ruil tegen Mortal Kombat 2 of een ander gaaf spel. Tel.070-5141150, Wim (na 18.00 uur). Graag omg. Wassenaar.

Te koop voor SNES: Battletoads *f*40,-, Shaq-Fu *f*50,-, Super Ghouls 'n Ghosts (USA) *f*30,-. Te koop voor NES: Low G-man *f*7,50, zapper *f*15,-, SMB + Duck Hunt *f*10,-. Tel.0481-377330, Dennis (Gelderland).

Te koop: SNES, 2 joypads, 1 propad, 8 spellen (o.a. DK Country, SM Kart, SF 2 Turbo). Alles compleet en in originele verpakking voor *f*390,-. Tel.030-2721571, Rolf.

Te koop: SNES + 2 controllers + gratis scope 6 + min. 4 spelen naar keuze (of meer) voor *f*250,-. Keuze uit: MK 2 *f*80,-, MK 3 + USA/Jap. converter *f*150,-, SF2 Turbo + gratis SF2 *f*75,-, TMHT Tournament Fighter *f*75,-, Yoshi's Safari (voor scope 6) *f*50,-, Aladdin *f*50,-, Road Runner *f*45,-, Mario All Stars *f*50,-, Parodius *f*75,-, Jurassic Park *f*50,-, Adventure Island *f*45,-. Spellen ook los verkrijgbaar. Tel.(0032) 089/757994, België. Bel in het weekend. Vervoer is mogelijk, behalve als je in Noord Nederland woont.

Te ruil voor NES: Donkey Kong Classics met NES max (= speciale controller). Ik wil er voor hebben: Super Mario Bros/Duck Hunt met pistool. Eerste reactie geldt. Tel.0525-632205.

Te koop: SNES + 2 controllers + 10 toptitels (Mortal Kombat 1, 2 en 3, Street Fighter 2 Turbo, Super Street Fighter 2, Zelda 3, Super Metroid, TKO, Super Mario World, Chessmaster). Alles in goede staat met originele verpakking met handleiding. Prijs *f*800,-. Tel.023-5248518, Michel Cetin (na 18.00 uur).

Te koop voor SNES: Starwing *f*29,-. Tevens te koop: Game Boy *f*35,- met de spellen Robin Hood *f*10,-, Dr. Mario *f*20,-. Evt. verzendkosten niet inbegrepen. Tel.071-5146215, Michiel.

powersales

Te koop: SNES + 2 controllers, alle aansluitkabels, 7 spellen (o.a. Mario All Stars, Total Carnage en Axelay), opbergdoos voor de spellen en alle dozen en boekjes. Z.g.a.n. Prijs *f*400,-. Tel.046-4494207, Stan (omg. Sittard).

Te koop: NES, 2 controllers, zapper, 4 spellen (SMB 1, Duck Hunt, Turtles 2, Hook), game genie. Alles met boekjes en doosjes voor *f*200,-. Tel.0180-429455, Robert.

Te ruil voor SNES: Donkey Kong Country, Super Bomberman 2 en NBA Jam tegen een ander leuk spel. Allemaal met handleiding en doosje. Tel.015-2122512, Wouter (Delft).

Te koop voor SNES: Another World, Prince of Persia, Super Ghouls 'n Ghosts, Super Probotector, Super R-Type, Turtles in Time, Yoshi's Safari, koffer, 2 turboslowmotion pads voor *f*350,-. Game Boy met Tetris, Zelda, adapter, koptelefoon, koffer, batterijen voor *f*150,-. Tevens te koop voor NES: Advantage + Shadowgate *f*25,-. Alles samen voor *f*450,-. Tel.0513-432589, Jeltsen (tussen 18.00 en 19.00 uur).

Te koop: Game Boy met vergrootglas, accu, opbergdoosje en 10 spellen (Trax, Tetris, Nemesis, Felix the Cat, Roger Rabbit, Cool World, Rampart Adventure Island, Desert Strike). Alles in 1 koop voor *f*350,-. Spellen niet los te koop. Tel.0299-621534, omg. Purmerend.

Te koop gevraagd voor Game Boy: Puggsley's Scavenger Hunt en The Jetsons. Evt. om te ruilen hebben wij Battle of Olympus en Chuck Rock, Mr. Nutz. Compleet in doosjes + handleidingen. Ook te koop. Tel.015-2613791.

Te koop: SNES + 2 joysticks + SMW + 2 converters voor *f*175,-, Earthworm Jim 2 *f*115,-, Kirby's Dream Cours (USA) *f*50,-, Super Tennis *f*25,-, Rise of the Robots *f*35,-, Super Bomberman 2 *f*40,-, super scope *f*50,-, Vegas Stakes (USA) *f*50,-, Theme Park *f*115,-. Alles met boekje en doosje. SNES + alle spellen voor *f*550,-. Tel.040-2538781, tussen 16.00 en 19.00 uur.

Te koop voor SNES: Killer Instinct + cd en codes *f*135,-, Super Metroid *f*75,-, Vortex *f*70,-, Starwing *f*50,-. Of KI ruilen voor MK3, Vortex of Super Metroid voor MK2 of alles voor *f*299,-. Tel.0343-561562, Jan-Willem Langbroek (omg. Utrecht).

Te koop: SNES + 1 normaal en 1 super control + 4 spellen (Stunt Race FX, Brutal Paws of Fury, Lamborghini, Time-Trax). Prijs *f*475,- (9 mnd. oud). Tevens te koop: Game Boy + tas, vergrootglas, 4 player adapter en car adapter en spellen (Smurfen, F1 Race, Tetris, Mickey's Dangerous Chase, Mario 1). Prijs *f*325,-. Tel.030-6931844.

Te koop: SNES + 2 joypads + 8 spellen (Super Mario Kart *f*55,-, Mortal Kombat 3 *f*100,-, Jungle Book *f*65,-, Jurassic Park *f*40,-, Street Fighter 2 *f*35,-, Tiny Toons *f*40,-, Donkey Kong Country *f*70,-, scope 6 in 1 *f*35,-). Alles in 1 koop voor *f*500,-. Tel.0546-814196, Carlo (Almelo). Na 16.00 uur.

Te koop voor SNES: Tiny Toons *f*35,-, Zelda 3 *f*25,-, Stunt Race FX (USA) *f*75,-, Super Mario World *f*?, Donkey Kong Country *f*75,-, Killer Instinct *f*100,-. Tel.0314-335364, Michiel.

PC

Te koop: PC 386 SX, 33 Mhz., 4 Mb RAM, 106 Mb HD, CD-ROM, VGA monitor, muis + diverse spellen. Prijs *f*850,-. Tel.020-6905038. Na 18.00 uur.

Te koop/te ruil: SC 2000, Theme Park, SF 2, Vikings Basket, Striker, Aladdin, Wolf 3D en Warcraft. Tel.0118-634303, Abel Flos (Middelburg). Ik heb geen vervoer.

Te koop/te ruil voor CD-ROM: Outpost, Megarace en Myst (volledige versies, compleet in doos). Prijs bespreekbaar of ruilen tegen de CD-ROM spellen: Full Throttle, Command & Conquer of een ander tof spel. Tel.0181-616194, Christiaan Heydra.

Te koop/te ruil. Ik heb op CD-ROM: Destruction Derby, Command & Conquer, Crusader: No Remorse, Full Throttle en vele andere. Zoek je iets? Bel en vraag. Ik heb op disk: Virtua Karts, Klick & Play, Nascar (Trackpack) enz. Tel.0341-557591, Bertran.

Te koop: Mortal Kombat 3 (floppy versie). Prijs *f*40,-. Tel.023-5282888 of 023-5293595. We sturen het naar je toe.

Te koop gevraagd voor CD-ROM: Fifa Soccer '96 en NBA Jam TE. Tel.0251-314056, Ton (Uitgeest).

Te koop/te ruil voor CD-ROM: Phantasmagoria met Ned. handleiding en originele verpakking. Te koop voor *f*60,- of te ruil tegen: Command & Conquer, Grand Prix Manager, Tekwar of Fifa Soccer '96). Tel.0348-443554, Dennis.

Te koop: Multi Media PC 486 sx-33, DOS 6.22, Windows 3.1 (Win. '95), 8 Mb RAM, HD 120 Mb, incl. soundblaster 16-bit, asp, CD-ROM double speed, boxen 2x80 W. Prijs *f*1400,-. Tel.0320-230440.

VIDEOGAMES

• Nintendo • Sega • Sony Playstation •
• NeoGeo • Atari Lynx • CD-i • CD-ROM •
• Lasergames • Virtual Reality •

SKATE '96

• Inline Skates • Skateboards •
• Wedstrijden • Street Parcours •
• Verkoop • Informatie • Demonstratie •

Kijken, Spelen, Kopen en Profiteren!

Kom ook! En profiteer van die reduktiebon!

REDUKTIEBON! VOORDEEL HFL 5,- !

Inleveren aan de kassa!
• VIDEOGAMES • SKATE '96 •
• DEZE BON IS GELDIG VOOR MEERDERE GEZINSLEDEN! •

Naam & Voorletters: ....

Adres: .... Nr: .....

Postcode & Plaats: ....

AANGEBODEN DOOR: POWER UNLIMITED

De Beste Skate- & Playbeurs!

ALTIJD DE MEEST RECENTE AANBIEDINGEN EN DE SPECTACULAIRSTE KOOPJES IN EIGEN OMGEVING!

IN•LINE
MAGAZINE • NEDERLAND
Verkrijgbaar op Skate '96



DTS
Digital Video





KALENDER VIDEOGAMES

20	April	Thialf • Heerenveen
27	April	Sporthal Matenpark • Apeldoorn
4-5	Mei	Beursgebouw • Eindhoven
11	Mei	Congresgebouw • Den Haag
12	Mei (zondag)	Sporthal Margriet • Schiedam
16	Mei (hemelvaart)	Hanzehal • Zutphen
18	Mei	Jan Massinkhal • Nijmegen
19	Mei (zondag)	Rijnstreekhal • Alphen a/d Rijd
25	Mei	De Braak • Helmond
27	Mei (2'de pinkster)	Stadssporthal • Sittard
1	Juni	De Hoornse Vaart • Alkmaar
8-9	Juni	AHOY • Rotterdam
15	Juni	De Leysdream • Roosendaal
22	Juni	MECC • Maastricht

Open van 10 tot 16 uur!

KALENDER SKATE '96

20	April	Thialf • Heerenveen
4-5	Mei	Beursgebouw • Eindhoven
11	Mei	Congresgebouw • Den Haag
8-9	Juni	Ahoy • Rotterdam
22	Juni	MECC • Maastricht
31 Augustus / 1 September		Ahoy • Rotterdam
7	September	Zeelandhallen • Goes
14	September	Prins Bernhardhoeve • Zuidlaren
28-29	September	Groenoordhallen • Leiden
12-13	Oktober	MECC • Maastricht
26	Oktober	Brabanthallen • Den Bosh
6-7-8	December	Ahoy • Rotterdam
21-22	December	Americahal • Apeldoorn

Open van 10 tot 16 uur!

InterExpo & Media-Holland

(Info Videogames: 070-3588929 • Info Skate '96: 070-3501531)

Te koop/te ruil voor CD-ROM: Lawnmowerman, Dreamweb, Jump Raven, Warriors, Hellcab, Hell enz. Op 3,5 heb ik: MK 2 en 3, Hexen, Nascar, LBA, Jamm-it, Darksun, Warcraft etc. Ik zoek o.a. Fifa '96, Wetlands etc. Tel.035-6210843, Gregor.

Te koop: 486 DX 2 66, 8Mb RAM, double speed CD-ROM, Creative Labs SBPRO, boxen, 420 Mb HDD, 1 MB VLB, video svga, 14' svga kl. monitor, joystick, wing5/MS-DOS 6, muis, veel games. I.z.g.st. Prijs ƒ2000,-. Tel.0343-574799, na 16.45 uur.

Te koop voor CD-ROM: The Daedalus Encounter (3 CD's) met Ned. handleiding voor ƒ25,-. Tel.074-2663018, Tom.

Wie heeft voor mij te gekke race spelletjes of motor spelletjes? Over de prijs kan gesproken worden. Tel.0519-241787, Lolke.

Te ruil voor CD-ROM: Mortal Kombat tegen Jungle, Urban of Desert Strike, Sam & Max hit the Road, Unnatural Selection, Rebel Assault, Goblins 1, 2 of 3, Micro Machines 2 + construction kit of Cobra Mission. Dit alles moet op CD-ROM zijn. Ook te ruil: Pizza Tycoon Doom 2, Euro Soccer en Transport Tycoon Deluxe op disks. Tel.074-2666151, Rogier.

Te koop/te ruil: mijn Aladdin, Flashback, GP 1, Fifa Soccer '95, Indy 2, Lion King, W.A.W., Doom 2, MK 1, NBA Jam TE, Raptor, SimCity 2000. Ruilen tegen: Screamer, Descent of andere toffe spellen. Tel.0546-644871, Gerko.

Te koop/te ruil: CD-ROM's Theme Park, Outpost, King's Quest 7 + oplossingen boek. Ik heb ook nog heel veel adventures zoals de Larry collection (1 t/m 6), de Space Quest collection (1 t/m 5), de King's Quest collection (1 t/m 6), de Police Quest collection (1 t/m 4) etc. Ruilen tegen adventures zoals SQ6 en Sims zoals Sim Isle. Tel.0570-561977, Olav Adema (Olst).

Gevraagd: Pizza Tycoon en Command & Conquer, om te kopen of te ruilen tegen SC2000, Transport Tycoon, Reunion, X-Wing en Tie-Fighter. Alles op schijfjes. E-mail: corvahl@pi.net. Tel.038-3319630.

Ik zoek het spel Larry 3. Ik heb te ruil: Blackthorn, Duke Nukem 2, Tunnels, Pilot, Stunts, Lotus 3, Streetrod, Wolfenstein 3D, Silver Pinball en Larry 2. Tel.0318-650848, Chris.

Gevraagd CD-ROM spellen: Crusader, Worms, No Mercy, Warcraft 2, Rise of the Triad, FX Fighter. Ook te ruil tegen veel shareware of tegen Hellfire Zone, Doom 1, Day of the Tentacle, Star Wars (Windows), Sam & Max of Syndicate. Tel.0596-616421, Sjoerd.

Te koop/te ruil: mijn Expect No Mercy ruilen tegen jouw MechWarrior 2 of te koop voor ƒ80,-. Tel.0223-627809, Tom.

Te koop/te ruil voor CD-ROM: Theme Park ƒ45,-, Kyrandia 3 ƒ25,-, TFX ƒ25,-, 7th Guest ƒ20,-, Hand of Fate ƒ20,-, Soccer Manager ƒ15,-. Of te ruil tegen: Tower Pitfall (win95), Championship Manager 2, Simtower. Tel.013-5344030, Jeroen.

Te koop/te ruil op CD-ROM: Outpost ƒ60,-, Dark Forces ƒ60,-, Sim Isle ƒ100,-, Pizza Tycoon ƒ60,-. Of ruilen tegen: Crusader, Warcraft 2, Bermuda Syndrome, Full Throttle. Tel.0345-599303, Patrick (na 16.00 uur).

COMMODORE

Te koop: Amiga 500, 1 Meg., muis, joystick, action replay, 150 schijven (100 spellen), kleurenmonitor. Alles in 1 koop ƒ700,-. Tel.0346-564477.

Te koop: Amiga 500+ met tv modulator, voeding, muis, 2 joysticks en heel veel games. Dit alles voor maar ƒ400,-. Tel.020-6478001, Remon (na 17.00 uur).

Te koop: Amiga 500 + 1 meg uitgebreid geheugen + 8-bit mono muziek sampler + 2 gamepads + 1 muis + adapter en alle ander benodigde aansluitsnoeren voor op de tv + ca. 300 diskettes met spellen (MK 1 en 2, Chaos Engine, Street Fighter 2 etc.) + originele Amiga 500 boeken en programma's + ingebouwde 3,5 inch diskdrive. Prijs ƒ250,-. Tel.026-3618810, Arnhem.

DIVERSEN

Te koop: PlayStation + 2 controllers + rgb kabel + memory card + 12 CD's (o.a. Tekken, Road Rash, Rayman, Loaded, Toshinden 2 en Ridge Racer 2). Prijs ƒ1399,-. Tel.0412-401600, Hans.

Te koop/te ruil: SNES + 3 joypads + 5 spellen + Super Game Boy. Vraagprijs ƒ700,- (winkelwaarde ƒ1300,-. Tevens te koop: Game Boy + 7 spellen voor ƒ350,-. Alles in 1 koop voor ƒ999,- of hoogste bieder (binnen 1 week) of ruilen tegen een Saturn, PlayStation, Ultra 64 + 2 spellen + 2 joypads. Tel.045-5423254, Roland (geen vervoer aanwezig).

Te koop voor PlayStation: veel titels zoals Tekken 1 en 2, Destruction Derby, Toshinden 1 en 2, MK 3, Rayman, Jumping Flash, Extreme Games, Loaded, Wipe-Out, NBA Jam TE, NBA in the Zone en nog een paar. Allemaal voor ƒ75,- per stuk. Tel.0165-541074, Dennis.

Te ruil: MegaDrive II met 2 joysticks en 4 spellen (Mortal Kombat 2, EA Hockey, Davis Cup, RBI Baseball + alle bijbehorende boekjes). Ruilen tegen jouw SNES met min. 3 spellen. Evt. bijbetalen. Tel.075-6173337, Danny.

Te koop: CD-i speler 210 met videocartridge, gamepad, ENG-encyclopedie, Lingo, Dragon's Lair voor ƒ1050,-. Tevens te koop: Warhawk voor Sony PlayStation voor ƒ75,-. Tel.071-3649120.

Te koop/te ruil: NES + 2 controllers + 380 spellen. Over de prijs valt te praten. Of te ruil tegen een aantal leuke CD-ROM spellen of CD-i spellen. Tel.0165-554817.

Te koop: Atari Jaguar 64-bits spelcomputer + 1 joypad = 5 spellen (o.a. Wolfenstein 3D, Checkered Flag) en een scartkabel. Prijs ƒ300,-. Z.g.a.n. Voor snelle bellers een Atari Lynx met 2 spellen en adapter gratis erbij. Tel.024-3448648.

Te koop/te ruil: PlayStation met 6 spellen en 1 demo + memorycard. Of ruilen tegen een SNES met Breath of Fire 2, Chrono Trigger, Secret of Evermore en Civilization of nog een RPG. Prijs Playstation ƒ1000,-. Tel.0111-416548, Bartjan.

Te koop/te ruil: Neo Geo + 2 joysticks + 3 spellen (o.a. Worldheroes 2) en SNES + 9 spellen (o.a Killer Instinct) voor ƒ900,- of ruilen voor Saturn/PlayStation. Tel.030-6034145, Jasper.

Te koop: Supervision met 6 spellen (Chimere, Eagle Plan etc.). Incl. draagtas. Samen voor ƒ50,-. Losse spellen ƒ7,-. In zeer goede staat. Tel.045-5716686, Michiel.

Te koop: Atari Jaguar 64-bit + scart + 2 17 knops joypads, Alien vs. Predator, Tempest 2000, Checkered Flag, Cybermorf. Prijs ƒ500,-. Tel.071-5721806.

Te koop voor PlayStation: Rayman ƒ110,-, Destruction Derby ƒ100,-. Beide nog als nieuw, 4 wkn. oud met doosje en handleidingen. Te koop voor SNES: De Smurfen ƒ70,-, Mickey Mania ƒ50,-, T2-the arcade game ƒ50,-, Super Metroid ƒ60,-. Alles nog als nieuw met doosjes en handleidingen. Tel.030-2438788, geen vervoer, wel per post.

Te koop: Power Unlimited, vanaf juli 1993 (allereerste nummer) t/m nr. 3 (maart) van dit jaar. Vraagprijs: ƒ100,-. Tel.0492-463423, Job (Brabant).

POWER UNLIMITED

POWER UNLIMITED
is een uitgave van
VNU Electronic Leisure Publishing.

Postadres redaktie
POWER UNLIMITED
Postbus 9805, 1006 AM Amsterdam
E-mail: power@euronet.nl

Powerweb
HTTP://WWW.BPA.NL/POWERWEB

Redaktie
Edwin Ammerlaan (hoofdredacteur), Ed Wiggemans (eindredacteur), Bjørn Bruinsma, Bas le Clercq, Ben de Dood, Thomas Glas, Nancy Kamperveen, Kees de Koning, David Lemereis, Michael Schaeffer, Laura ten Seldam, Richard Simon, Andreas Urhahn.

Redaktie-secretariaat
Yvonne Caris, 020-4875346.

Vormgeving
Arend Bloemink (art-director), Leo Brandt, Erik van den Heuvel, Nella de Koster, Marie-José Reuwer, Casper Voortman EP&PP, Yvonne Teuben, Ben Ellenbroek.

Illustraties
Angel© & Ice© TBH-Q©, Aryton.

Aan dit nummer werkten mee
Ed Buiskool, Linda Jongejan, Rob Mekken, Harry de Waard, Jan Hakkert en Dick Pater.

Uitgever
Aart van der Want.

Marketing
Petra de Munck, 020-4875471.

Advertentie-acquisitie en advertentie administratie
VNU Business Publications B.V.
Rinus van Arnhem, 020-4875436
Tom Wildenburg, 020-4875547.

Abonnementsopgave
Voor abonnementsopgaven kunt u zich wenden tot: Power Unlimited Antwoordnummer 50300, 2000 VK Haarlem of bel: 023-5173524 (maandag t/m donderdag van 8.30 tot 18.00 uur en vrijdag van 8.30 tot 16.00 uur) Bezorging: via Media Expresse of Media Post.

Abonnementsvoorwaarden
Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient bij voorkeur schriftelijk te geschieden 6 weken voor afloop van het abonnement bij Media Expresse. Adreswijzigingen: Geef uw nieuwe adres drie weken voor verhuizing op aan Media Expresse of Media Post.

Abonnementsprijs
f 65,45 per 11 nummers (= f 5,95 per nummer).
België: 1430 BF.
Prijswijzingen voorbehouden.

Woont u in België?
Wilt u zich in België abonneren op Power Unlimited, dan kunt u contact opnemen met Tijdschriften Uitgevers Maatschappij, Jan Blockxstraat 7, 2018 Antwerpen, telefoon 03/247.47.49
TUM klantenservice: 03 / 247.47.49

Wet op persoonsregistratie
Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P 0001113.

Losse nummers
Losse nummers zijn verkrijgbaar bij de kiosk, boek- of tijdschriftenhandel, supermarkten en warenhuizen.

Reeds verschenen nummers
Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door f 9,45 per nummer over te maken op giro 670500 t.n.v. Medianet, Haarlem onder vermelding van het gewenste nummer.
Ook verkrijgbaar via Media Expresse.

Prepress
Rijnders en van Driest, Nieuwegein

Druk
Boekhoven-Bosch, Utrecht



Aangesloten bij Notu





ETENS TIJD!!
AAAAAARRRG
...IK DEED NIETS
IK ZWEEF-VLOOG ALLEEN
ECHT
EUH...
...
EXPERIMENTEREN MET EEN VLIEG-MACHINE... DE NIEUWSTE VERSIE...
...

actua SOCCER

PlayStation








"Actua Soccer is the most playable and realistic footy release on the PlayStation - and therefore the best... makes it's 32 bit peers look amateurish and shoddy"
GAME OF THE MONTH
SONYPRO
9/10

"Move over Striker '96, farewell FIFA, Actua Soccer is simply the best PlayStation footy game"
HIGHEST AWARD
PLAY
94%

"This is a perfect blend of superb graphics and involving gameplay. Technically excellent and decidedly playable. Actua Soccer delivers the lot"
OFFICIAL PLAYSTATION MAGAZINE
9/10

"The greatest PlayStation football game to date..."
PLAYSTATION PLUS

From April 1st
call the Sony PlayStation Line for Hints & Tips and Great Prizes!

Holland	06300 535	0.95 f/min
Belgium	0900 00000	6.05 fr./20"
		6.05 fr./40"

■ Revolutionary football action sim ■ Realtime motion captured top international footballers ■ Full commentary by footballs' favourite BARRY DAVIES! ■ Like watching football on TV only you control the players and the game! ■ 44 teams ■ Editable tactics ■ Cups, tournaments and leagues ■ Real atmosphere ■ Real immersive ■ Real football!

Real motion, captured from international footballers and used in the game

actua SPORTS SERIES

Featuring 

Interactive MotionTechnology







there's nothing virtual about actua

angel devoid



Als een plastisch chirurg met bebloede handen over een ongeluk bericht, heb je het gevoel dat er iets goed fout zit....



....als je spiegelbeeld van iemand anders blijkt te zijn, dan weet je dat er iets niet goed zit !

FACE OF THE ENEMY

4 CD Rom's
Full Motion Video
Gerenderde Beelden
Stereo Geluid

adviesverkoop
Hfl. 89,-

Behalve de fraaie graphics en animatie, bevat Angel Devoid de beste audio effecten die ik ooit in een computerspel hoorde.

PC Home

Distributie Nederland
CONTACT
077-4773701

Belgie
SHAMROCK
014-41.14.41

DYNABYTE
TOYS "R" US
Dixons
je komt ogen en oren tekort.

VISIT OUR INTERNET HOMEPAGE

ELECTRIC DREAMS INC.

MINDSCAPE